GARZANTI VALLARDI

il centogiochi

Pierre Berloquin

GIOCHI CON IL DOMINO, I DADI, GLI SCACCHI
GIOCHI SU CARTA BIANCA E QUADRETTATA...
UNA GUIDA SEMPLICE E ILLUSTRATA

Pierre Berloquin

Il centogiochi

Garzanti · Vallardi

Prefazione

Più fortunati delle pedine, gli uomini non sono apertamente sottomessi alle strategie del giocatore occasionale, padrone della scacchiera, arbitro degli spostamenti e dei divieti. Gli uomini hanno creato le pedine a loro immagine, facendole evolvere da semplici oggetti legati alle sorprese del caso a esseri dalle proprietà complesse come gli scacchi. Il mondo dei giochi da tavolo ha un fascino magico. L'inventore, diversamente da quanto avviene per i giochi di carte, non si avvale di materiale fisso. Tutto gli è permesso: seguendo il suo estro, può trasformare in elementi di gioco pezzi di carta, matite, pedine, scacchiere, o qualsiasi altro oggetto della vita d'ogni giorno. L'importante è che sappia coordinare gli elementi scelti con regole chiare e coerenti così da stimolare al massimo le facoltà ludiche dell'intelligenza.
In questa ottica, i giochi della nostra raccolta sono quelli che si possono realizzare con il normale materiale dei cofanetti da gioco: scacchiere, scacchi, pedine, dadi e così via. Ciò esclude ogni eccessivo « bricolage », salvo qualche disegno di scacchiere non tradizionale e, ovviamente, i « giochi commerciali ». Questi ultimi, oltre a essere protetti da brevetti, esistono solo grazie al materiale speciale e tendono a fare categoria a sé.
Si noterà anche la mancanza di giochi basati sul linguaggio. Questi si collocano più vicino ai giochi di società che a quelli con le pedine, anche se alcuni di essi — come a esempio lo « Scrabble » — si giocano su una scacchiera. Grande fonte di giochi, il vocabolario orienta i giocatori verso la conversazione, verso un mondo affatto diverso di relazioni sociali, in cui i giocatori sono impegnati di persona nel gioco e non delegano più le mosse alle pedine. Le regole per questi giochi di società saranno raccolte in un prossimo volume. Ho adottato il criterio di considerare le regole di gioco come teorie scientifiche. La scienza deve la sua fioritura a un principio di libertà nella diffusione delle idee. Quando un autore formula e rende pubbliche idee o teorie, non solo si ammette ma addirittura si auspica che esse siano riprese, descritte, commentate, ampliate da altri autori. Per essere efficace, questa continuità nella creazione non deve accompagnarsi a nessuna compravendita di diritti fra scienziati, ma solo all'obbligo evidente di citare le fonti cui si attinge. Affinché il gioco viva e si sviluppi, è indispensabile che siano rispettate le stesse libertà.

Tuttavia, se questo atteggiamento si impone sul piano teorico, esso apre subito qualche problema economico. Infatti gli autori di giochi non sono, come i ricercatori scientifici, sovvenzionati da centri di ricerca e la loro unica entrata è rappresentata dai diritti sui loro giochi o sui loro testi.
Il fatto che una riflessione sui giochi possa condurre a un paradosso, sorprenderà soltanto gli ingenui. La saggezza si trova senza dubbio a mezza strada là dove i testi e i materiali dei giochi sono protetti, e i contenuti delle loro regole diffusi e ripresi. Ciò evita sia di augurarsi che i giocatori siano presi in carico da organismi ufficiali e sia dal pericolo che scompaia l'inventore geniale di qualche nuovo « bricolage ». Ufficialmente inserito o meno, il giocatore non può essere che un personaggio a sé in una società che si fonda sulle regole.

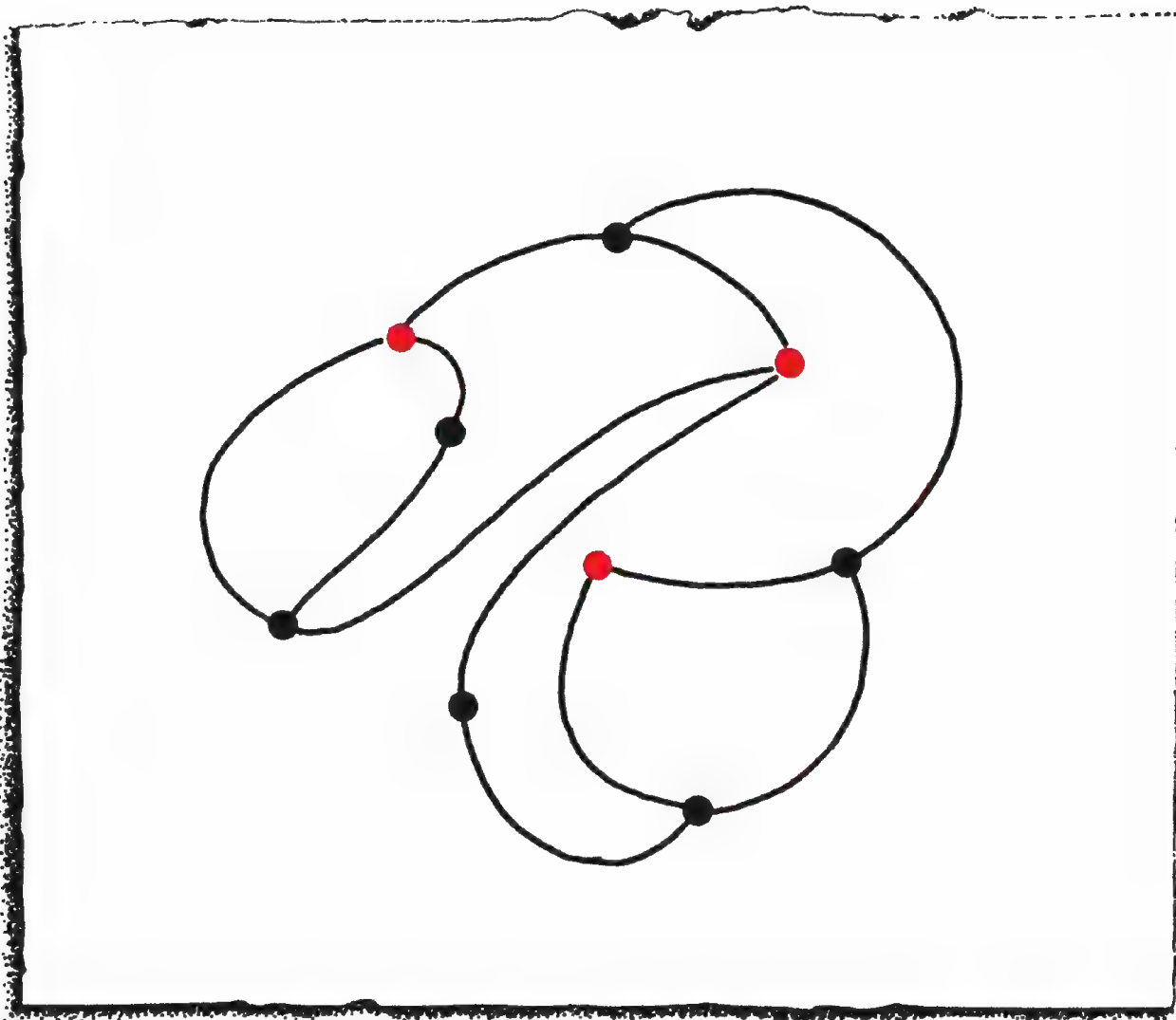
Giochi su carta bianca

I giochi descritti in questo primo capitolo sono i più elementari, i più recenti e insieme i più inattesi della raccolta. Sarebbe interessante poter dire che i punti del primo gioco, il Germoglio, tracciati dai giocatori sul foglio bianco, sono la forma embrionale della pedina, una forma che l'ha preceduta nella storia dei giochi prima che la pedina prendesse corpo, fosse cioè realizzata materialmente e iniziasse a spostarsi in libertà. Purtroppo non è così. Le pedine esistono da millenni; i giocatori primitivi le realizzavano (e le realizzano ancora) con grani, legnetti o sassolini, non accontentandosi certo di segnarli sul suolo. È solo negli anni '60 che Conway e Paterson propongono ai giocatori una soluzione più semplice: quella di limitarsi a disegnare dei punti e a collegarli tra loro con dei tratti di penna. I giochi che seguono, basati su questo principio, sono via via più complessi.

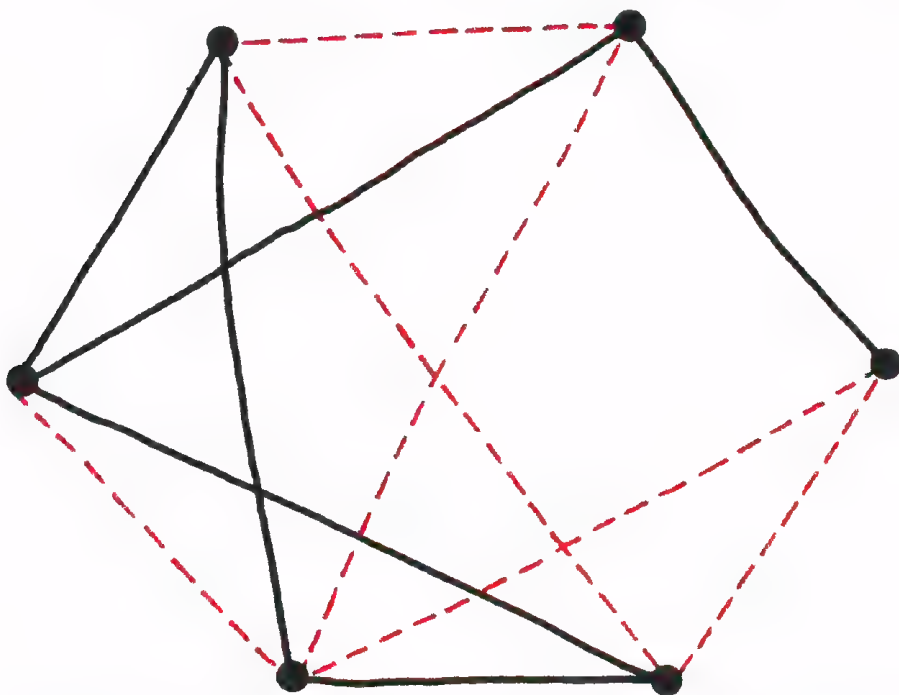
Il germoglio

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta e una matita.
SCOPO Creare una rete congiungendo dei punti, tentando nel contempo di bloccare l'avversario.
AZIONE In partenza vengono disegnati su un foglio di carta tre punti. Il primo giocatore congiunge due dei punti dati e ne disegna un quarto. In seguito, a turno, ogni giocatore:

- congiunge due punti con una linea continua, più o meno curva a seconda della propria fantasia, senza però passare per nessun altro punto, né attraversare nessun'altra curva;
- sulla curva che ha appena tracciata disegna un nuovo punto, più o meno a metà.

Unico limite: l'utilizzazione dei punti. Da ciascun punto non possono partire più di tre linee. Allora, quando un punto nuovo è disegnato su una nuova linea sono già venute meno due possibilità; con una ulteriore mossa, si potrà tracciare solo un'altra linea. L'azione ha fine quando non è più possibile tracciare una nuova linea nel rispetto delle regole, sia quando tutti i punti, tranne forse uno, sono stati già congiunti da tre linee, sia quando i punti ancora liberi non possono essere più congiunti tra loro senza attraversare linee o punti. Il giocatore bloccato perde, l'altro è il vincitore.
Tre punti sono il minimo per iniziare il gioco; ma i giocatori allenati, per partite più lunghe e più complesse, possono utilizzarne un numero maggiore.

La partita ha avuto inizio sui tre punti rossi.
In questa situazione, ancora tre punti possono essere utilizzati, ma solo due di essi possono essere congiunti; quali?

Il sim

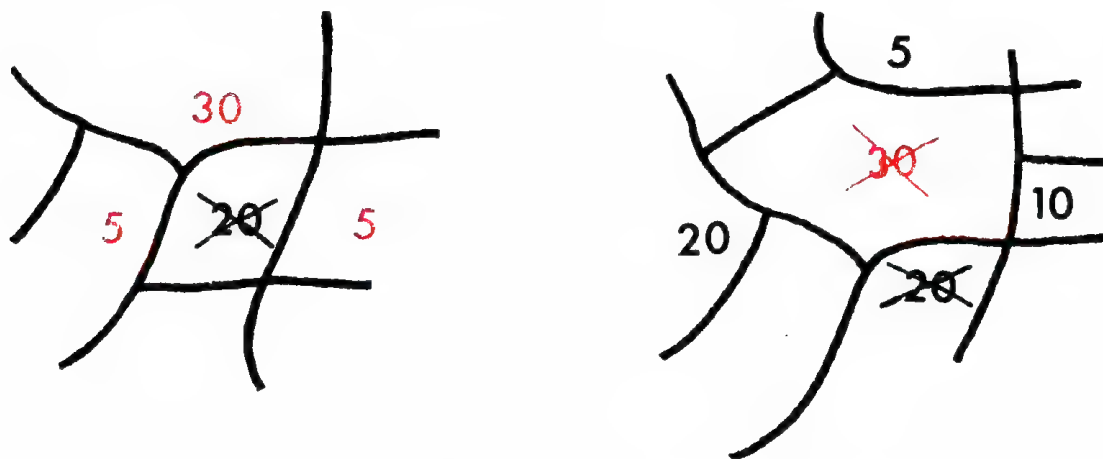
GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta bianca e due matite di colore diverso.
SCOPO Congiungere alcuni punti costringendo l'avversario a chiudere un triangolo del colore che ha scelto.
AZIONE In partenza vengono disegnati sul foglio 6 punti, più o meno ai vertici di un esagono.
Ogni giocatore prende una matita e ciascuno traccia a turno un segmento di retta che congiunga due dei sei punti dati in partenza.
Un segmento non può sovrapporsi a un altro segmento.
L'azione termina non appena un giocatore è costretto a tracciare il terzo lato di un triangolo che sia tutto del colore che ha scelto, e che abbia i tre vertici tra i sei punti dati in partenza. L'altro giocatore vince la partita.

Tocca al Rosso giocare. Ciascuno dei tre segmenti possibili lo obbliga a chiudere un triangolo del suo colore e quindi a perdere.

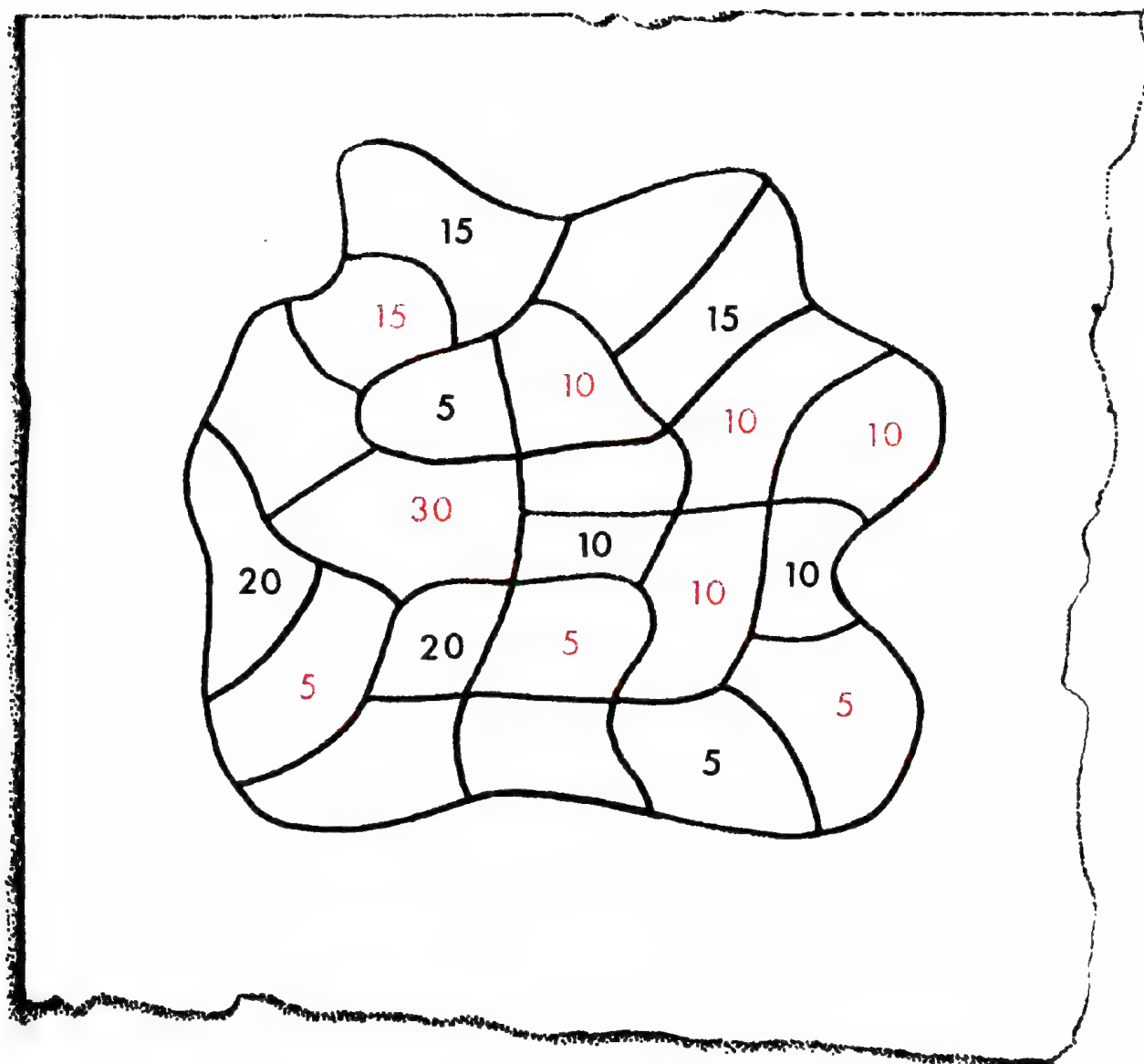
L'aggressione

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta e due matite di colore diverso.
SCOPO Su un determinato territorio i giocatori dispongono di un dato numero di unità militari e si danno battaglia ponendo di fronte, in ogni regione, le forze dei loro effettivi.
AZIONE Il gioco si svolge in tre tempi successivi:

- disegno della mappa da parte dei giocatori;
- disposizione delle forze armate;
- guerra tra i due avversari, regione per regione.

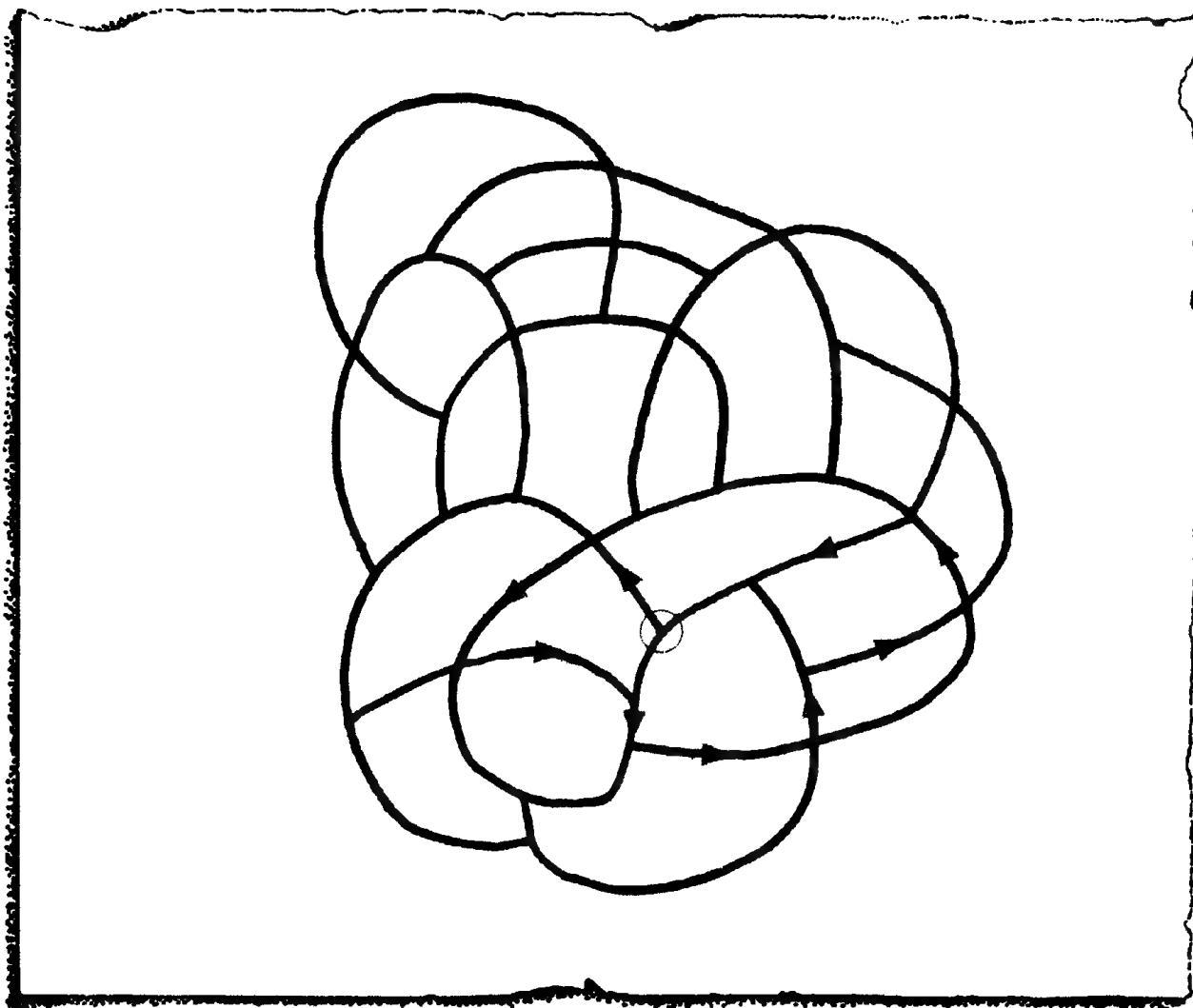
In questo gioco, come nei quattro successivi, per prima cosa i giocatori decidono insieme il terreno sul quale opereranno. Partendo da un foglio bianco, utilizzano una sola matita, per realizzare una mappa di un medesimo colore. A turno ogni giocatore prende la matita e disegna una linea fino a quando sulla mappa non appaiano una ventina di regioni.
Una volta realizzata la mappa, ogni giocatore dispone di 100 unità militari da suddividere a piacere nelle diverse regioni. A turno, ogni giocatore scrive con un colore diverso da quello dell'avversario un numero in una regione vuota per indicare quante unità la occupano. Quando uno dei giocatori raggiunge il numero di 100, l'altro può suddividere come desidera ciò che gli resta nelle regioni ancora vuote. Ciascuna regione è occupata solo dalle unità appartenenti a un medesimo giocatore. Alcune regioni possono rimanere vuote senza inconvenienti per il gioco.
I veri scontri avvengono dopo queste fasi preparatorie. Chi gioca per primo sceglie una regione occupata dall'avversario e che abbia frontiere in comune con le regioni occupate dalle sue forze, la cui somma sia superiore alla forza della regione aggredita. Poco importa che egli sia a contatto soltanto con una parte delle frontiere della regione occupata dalle forze avversarie e che altre frontiere siano difese da forze avversarie: è sufficiente che la somma delle sue forze sia superiore a quella delle forze avversarie perché egli possa annientarle. Il numero delle unità avversarie nella regione colpita è cancellato e non parteciperà più al gioco.
L'azione continua nello stesso modo. A turno, ogni giocatore sceglie una regione avversaria che circonda con forze in numero superiore, cancellandola quindi dalla mappa.

La forza di una medesima regione può essere utilizzata per molte aggressioni sempre che nel frattempo essa non sia cancellata dall'avversario.
L'azione cessa quando tutti gli scontri possibili sono avvenuti. Uno dei giocatori può esaurire le proprie possibilità d'attacco prima dell'avversario, il quale continuerà invece a dar battaglia.
Vince il giocatore che riesce a conservare il maggior numero di regioni intatte. Non si tiene conto delle regioni nemiche distrutte.

Con questa situazione iniziale i Rossi, che giocano per primi, possono attaccare il 20 Nero di sud-ovest, perché 30 + 5 + 5 = 40 è superiore a 20. Il 20 è cancellato. Nonostante questa sconfitta, i Neri possono attaccare con successo il 30 rosso, perché 5 + 10 + 20 = 35 è superiore a 30.

15
15
15
5
10
10
10
30
10
20
10
10
20
5
5
5
5

Il labirinto

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta e due matite dello stesso colore.
SCOPO Bloccare l'avversario lungo il percorso di un labirinto.
AZIONE Si svolge in due tempi successivi:

- disegno di un labirinto su un foglio di carta,
- inseguimento dei giocatori sul labirinto fino a che uno dei due si blocca.

Su un foglio di carta bianca ogni giocatore disegna a turno una linea fino a ottenere una mappa che lo soddisfi. Fatto questo, il primo giocatore parte da una delle intersezioni, imbocca un sentiero e lo indica disegnando una freccia nel senso del suo percorso. L'avversario si trova sulla intersezione in cui culmina il sentiero e imbocca una nuova strada che a sua volta indica disegnando una freccia.
L'azione continua in questo modo e ogni giocatore parte dal punto in cui viene condotto dall'avversario e che abbandona imboccando un sentiero non ancora utilizzato. Passare per una intersezione già utilizzata è permesso.
Ogni giocatore, a turno, percorre solo il sentiero compreso tra due intersezioni e deve rispettare l'unica regola del gioco: sfociare sempre in una intersezione da cui si stacchi almeno un segmento libero.
L'azione cessa non appena uno dei giocatori è bloccato e non può più agire senza infrangere la regola. L'altro giocatore vince.

I giocatori sono partiti dal cerchio e ritornano nella regione in cui esso si trova. Colui che ora deve giocare non può girare a sinistra in quanto non lascerebbe via libera all'avversario. Per contro, può giocare seguendo la direzione dell'avversario e in tal modo vincere subito.

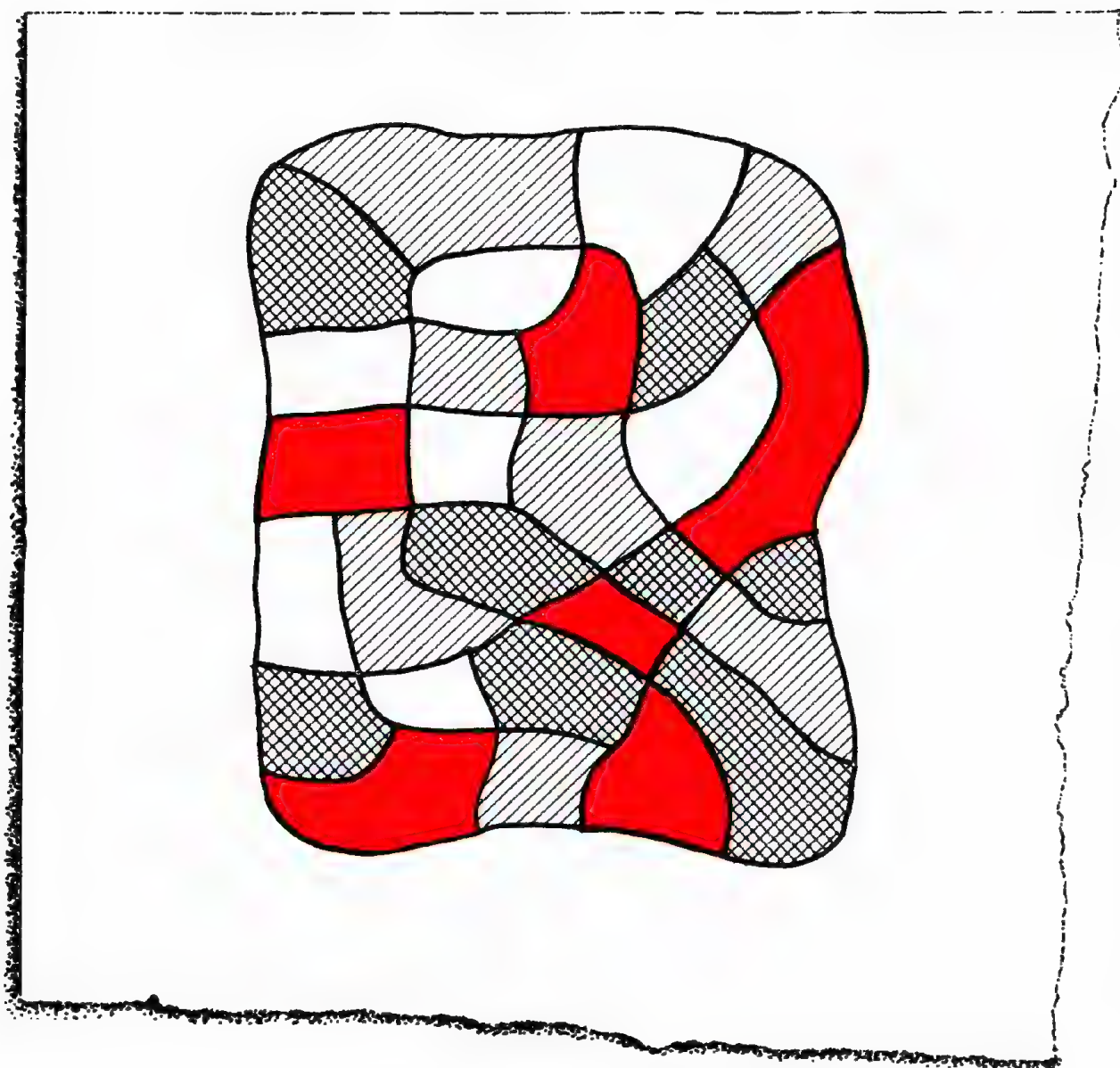
I colori

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta, una matita nera e tre matite di colore diverso.
SCOPO Colorando insieme una mappa, costringere l'avversario a mettere lo stesso colore su due regioni confinanti.
AZIONE Si svolge in due tempi:

- realizzazione della mappa;
- coloratura.

Su un foglio di carta bianca ogni giocatore disegna a turno una linea fino a ottenere una mappa da venti a trenta regioni.
Le tre matite colorate sono a disposizione dei due giocatori.
Il primo che gioca copre una regione a scelta con un colore. Quindi ogni giocatore, a turno, piazza un colore su una regione vuota purché nessuna delle regioni aventi frontiere comuni con essa abbia il medesimo colore.
L'azione ha fine non appena uno dei due giocatori non è più in grado di giocare senza usare lo stesso colore da una parte e dall'altra di un confine.
L'altro giocatore vince.

Variante per un solo giocatore

Su una qualsiasi mappa, colorare tutte le regioni con tre colori, rispettando la regola del gioco. L'esperienza ha dimostrato che ciò è sempre possibile.

I tre colori sono qui rappresentati dal rosso, dai tratteggi e dalla quadrettatura. Nessuna delle regioni rimaste in bianco può essere colorata, perché ciascuna di esse tocca i tre colori. Perde il giocatore cui tocca il turno di gioco.

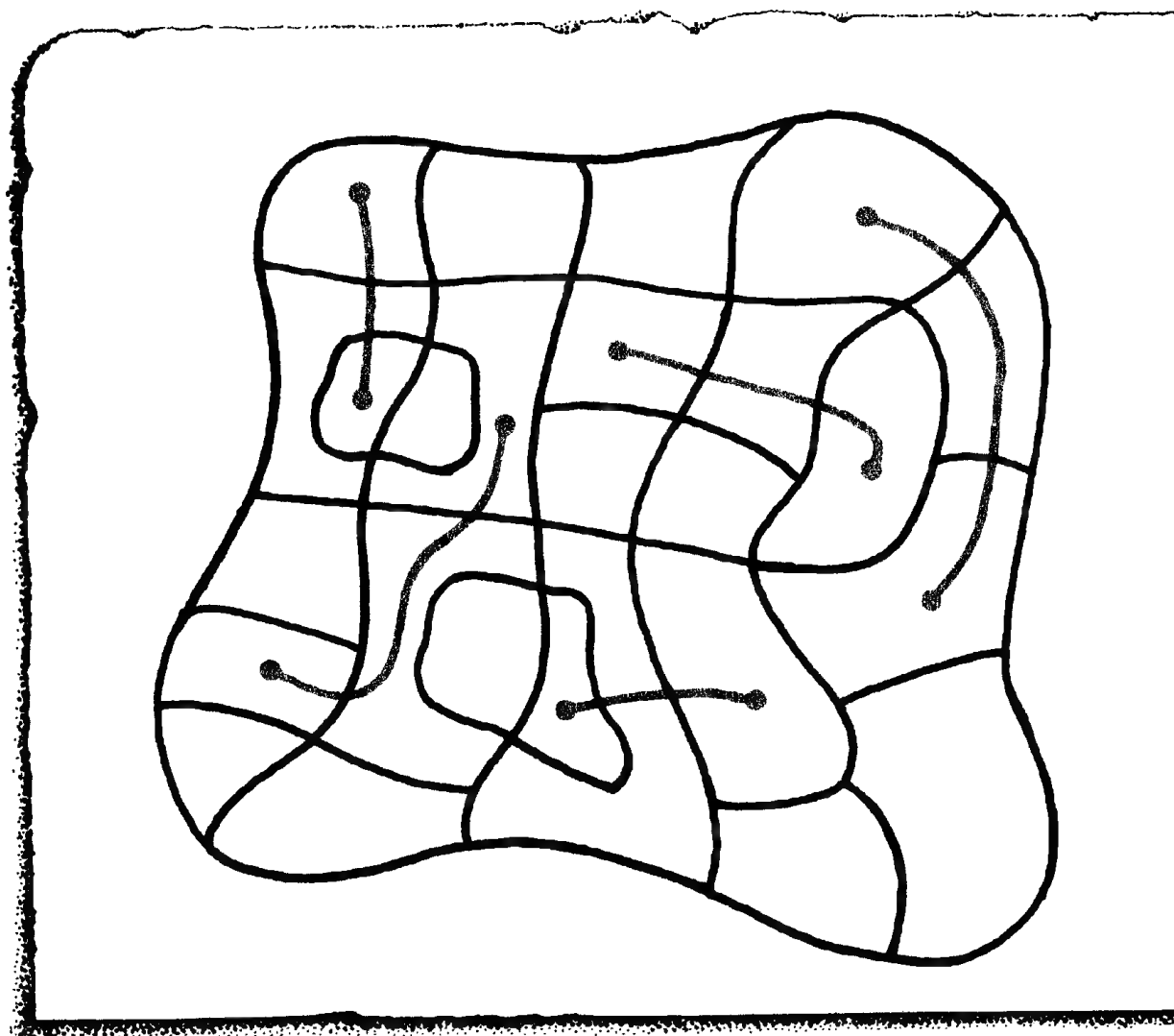
Le muraglie

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta e una matita.
SCOPO Disseminare sbarramenti su una mappa nell'intento di bloccare l'avversario.
AZIONE Si svolge in due tempi successivi:

- disegno della mappa;
- costruzione delle muraglie.

Su un foglio bianco ogni giocatore disegna a turno una linea fino a ottenere una mappa di venti, trenta regioni.
Una volta realizzata la mappa ogni giocatore, a turno, traccia un segmento che occupi tre regioni:

- partendo dal centro di una regione vuota;
- passando attraverso una regione vuota che abbia una frontiera comune con la prima;
- finendo nel centro di una regione vuota che abbia una frontiera comune con la seconda.

Nessuna delle regioni da cui sono partiti i giocatori o che abbiano attraversato o raggiunto può essere riutilizzata.
Non appena uno dei giocatori si trova nell'impossibilità di giocare, l'avversario è il vincitore.

Questo gioco è stato bloccato in sole cinque mosse.

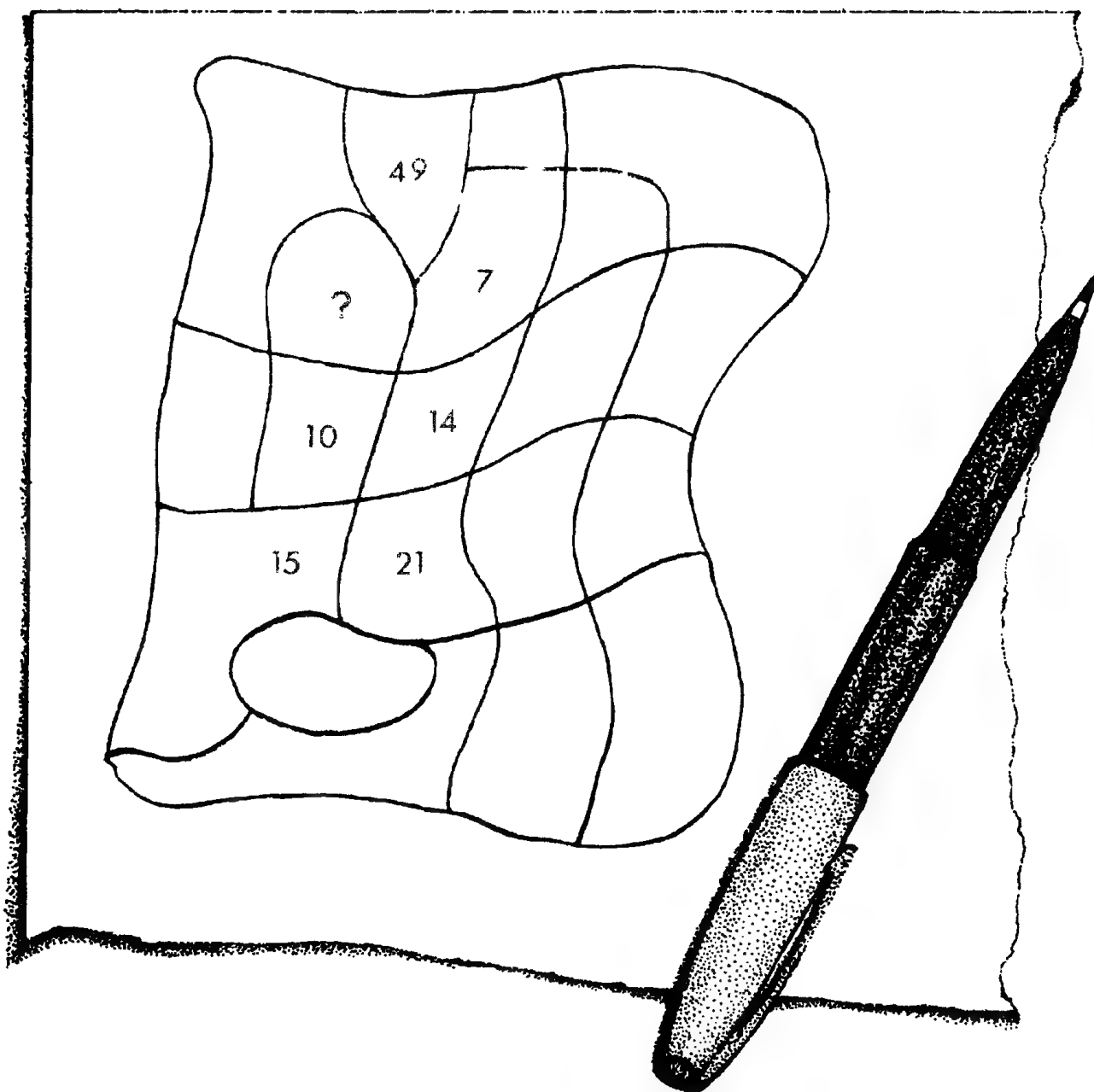
I fattori

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta e una matita.
SCOPO Distribuire alcuni numeri su una mappa, obbedendo ad alcuni rapporti aritmetici di vicinanza nell'intento di bloccare l'avversario.
AZIONE Si svolge in due tempi, come nei giochi precedenti:

- disegno di una mappa;
- disposizione di numeri sulla mappa stessa.

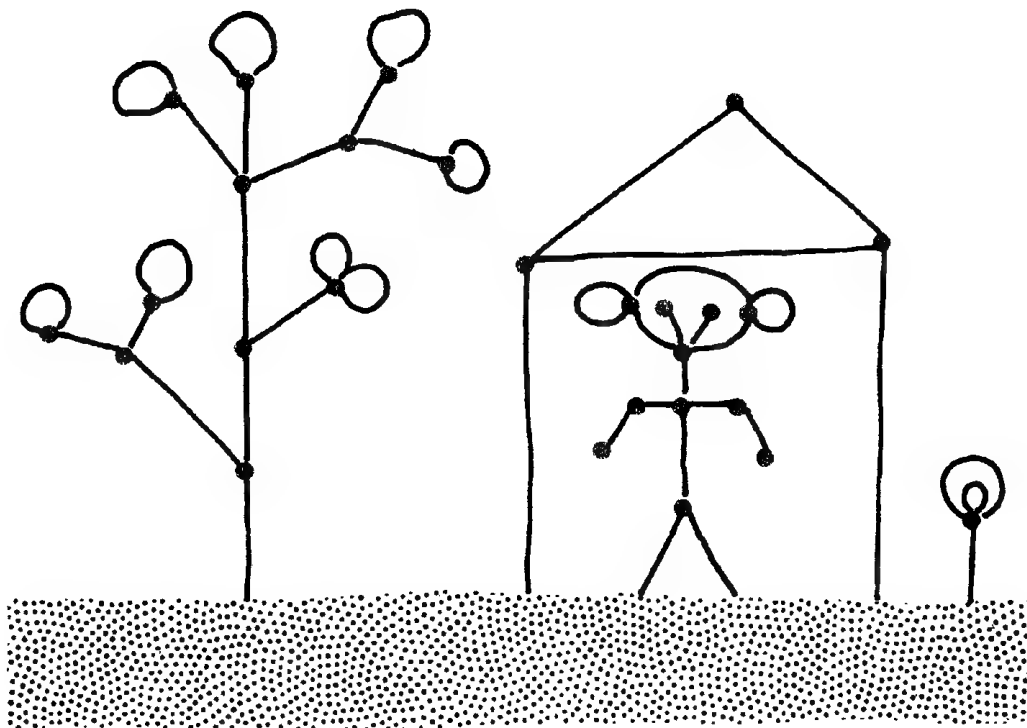
Su un foglio bianco, ogni giocatore, a turno, disegna una linea fino a ottenere una mappa da venti a trenta regioni.
Una volta disegnata la mappa, il primo giocatore scrive su una regione a sua scelta un numero intero positivo qualsiasi. Quindi ogni giocatore cui tocca il turno di gioco scrive in una regione vuota un numero intero positivo che deve:

- essere diverso dai precedenti;
- essere numero primo rispetto a ogni numero occupante una regione che abbia un angolo comune con la sua;
- avere un fattore comune con ogni numero che occupa una regione avente una parte di frontiera in comune con la sua.

Ricordiamo che due numeri hanno un fattore comune quando un numero (diverso da uno) li divide in modo esatto. Per esempio, 18 e 10 hanno come fattore comune 2, e 36 e 12 hanno diversi fattori comuni: 2, 3, 4, 6 e lo stesso 12. Invece, 14 e 9 non hanno nessun fattore comune in quanto 14 è divisibile solo per 2 e 7, mentre 9 è divisibile solo per 3. Due numeri non aventi alcun fattore comune sono detti numeri « primi fra loro ».
In partenza nessun limite è fissato circa l'entità dei numeri utilizzati. I principianti potranno limitarsi a utilizzare numeri di due cifre, ma nulla vieta ai calcolatori prodigio o a chi è munito di macchine calcolatrici di lanciarsi con numeri di entità superiore.
L'azione cessa non appena uno dei giocatori si trovi nell'impossibilità di giocare, perché le caselle rimaste vuote sono bloccate da ciò che le circonda. L'altro giocatore vince la partita.

La casella contrassegnata con il punto interrogativo è bloccata. Non esiste infatti un numero primo con 14 che abbia un fattore comune con 7, e quindi multiplo di 7.

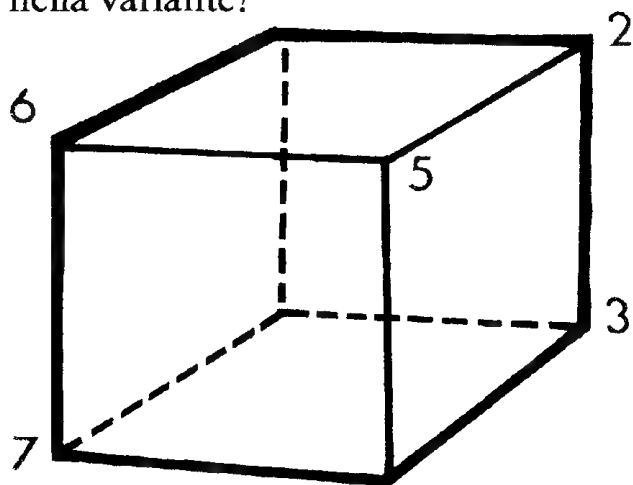
Il boscaiolo

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta bianca e matite.
SCOPO Cancellare una figura pezzo per pezzo, costringendo l'avversario a cancellarne l'ultimo.
AZIONE I giocatori disegnano insieme un motivo, figurativo o no, più o meno complesso, a seconda del tempo che desiderano dedicare alla partita. Il disegno si compone di linee e di punti (in linguaggio matematico: di archi e di nodi). Una linea orizzontale rappresenta il suolo. Ogni tratto congiunge due punti, o un punto e il suolo, o parte da un punto per poi ritornarvi.
Terminato il disegno, ogni giocatore, a turno, cancella o annulla un tratto, per cui a poco a poco il disegno scompare. Il giocatore costretto a cancellare l'ultimo tratto perde la partita.
Ma spesso non sparisce soltanto una linea. Cancellandola, il giocatore deve cancellare tutto ciò che è collegato con il suolo solo grazie a tale linea, come se questa parte del disegno « cadesse » e scomparisse. Per esempio, cancellando il tronco dell'albero (la linea che tocca il suolo), un giocatore fa « cadere » tutto l'albero, che scompare totalmente. Cancellando un ramo dell'albero, elimina anche l'anello-foglia all'estremità. Se una gamba del personaggio è già stata soppressa, il giocatore sopprime tutto il personaggio cancellando la seconda gamba e via di seguito...
Come avviene nel gioco del Nim (p. 160) esiste qui una strategia matematica che permette, se non una vincita certa, per lo meno di guidare talvolta la propria azione.
Ogni parte indipendente del disegno corrisponde a una fila di fiammiferi. In ogni situazione si calcola un « peso » analogo procedendo in tre tappe:
1° eliminazione dei circuiti chiusi. Unificando i due estremi consecutivi di tale circuito, l'arco che li unisce diviene un anello collegato ai due estremi unificati;
2° sostituzione di ogni anello con un arco a estremità libera. Il disegno ha ora l'aspetto di uno o più alberi;
3° calcolo dei pesi progredendo dai rami più alti verso la base. Ogni ramo estremo ha valore 1. Ogni ramificazione ha come peso la « somma », calcolata come nel caso dei fiammiferi (le potenze di 2, dopo l'eliminazione

delle potenze uguali), dei rami che porta, aumentata di 1. Il peso totale dell'albero è ora la « somma » equivalente di tutti i tronchi.
Una volta calcolato il peso, la strategia ottimale consiste nel lasciare al proprio avversario un disegno di peso nullo, ma ciò non è sempre possibile.

Lo stymie

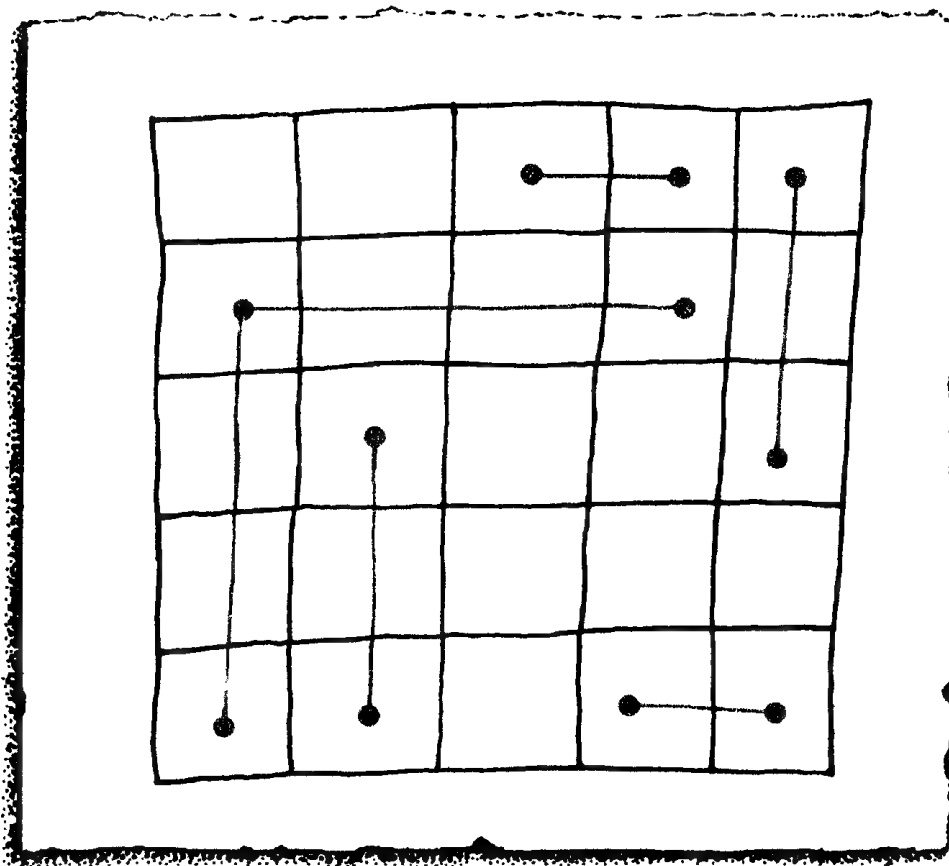
GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta bianca e una matita.
SCOPO Disporre i numeri da 1 a 8 sui vertici di un cubo in modo da ottenere su ogni spigolo una somma che sia un numero primo, tentando anche di bloccare l'avversario.
AZIONE I giocatori disegnano anzitutto un cubo sulla carta. Può essere in prospettiva, come nella figura, o sviluppato.
I due giocatori hanno a disposizione i numeri da 1 a 8. Ciascuno di essi, a turno, scrive su un vertice vuoto un numero che non sia ancora stato utilizzato.
La somma dei due numeri posti alle due estremità di ogni spigolo deve essere un numero *primo*. I numeri primi ammessi in questo gioco sono: 3, 5, 7, 11, 13.
L'azione termina non appena un giocatore si trova nell'impossibilità di procedere rispettando la regola. L'altro giocatore vince.

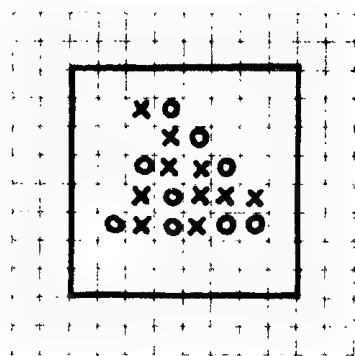
Variante

I giocatori utilizzano i numeri da 1 a 12 e li scrivono sugli spigoli del cubo. Per ogni vertice la somma dei 3 numeri presenti sugli spigoli che coincidono deve corrispondere a un numero primo. Quali sono i numeri primi ammessi nella variante?

Giochi su carta quadrettata

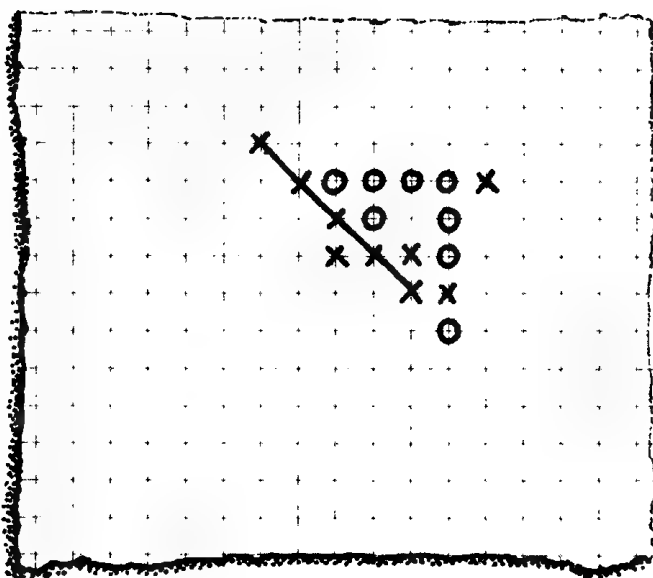
I giochi su carta quadrettata sono nati nell'Ottocento, con l'adozione di questo tipo di carta nella scuola e la comparsa dello scolaro discolo e genialoide, stimolato più dal rigore delle strategie ludiche che non dai piani di studio.
Per lungo tempo, questi giochi sono stati solo tre: la Piattola, Pipopipette e la Battaglia Navale.
Nel posare i suoi punti, la Piattola già annunciava il Germoglio, ma senza averne la semplicità. Negli ultimi vent'anni, ecco apparire fra gli studenti europei la corsa della Pista, senza che sia possibile stabilire con esattezza dove e come il gioco sia nato. Gli altri giochi venuti in seguito sfruttano un campo che di certo racchiude ancora grandi ricchezze.

L'engel

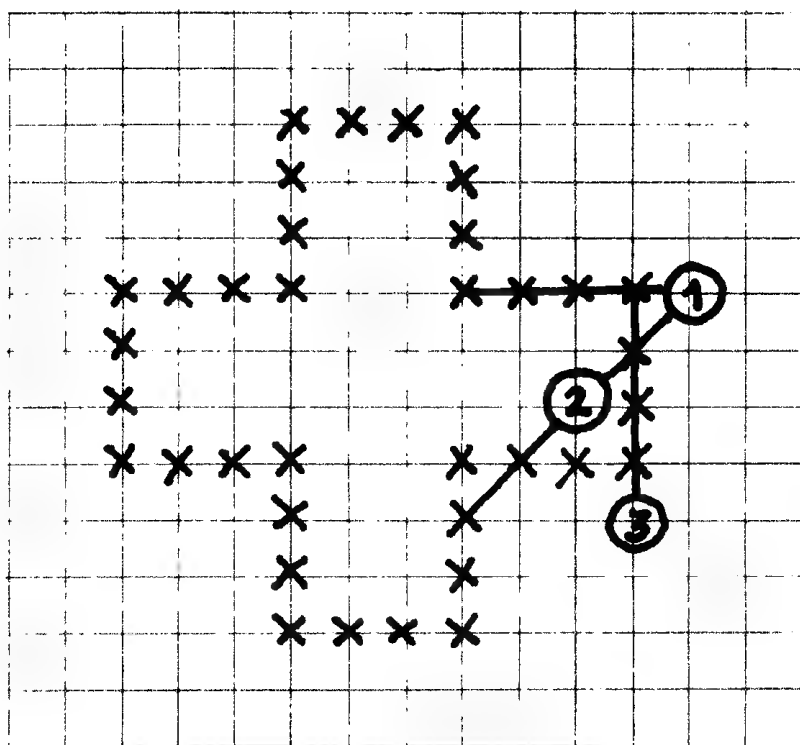
GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta e matite.
SCOPO Tracciare segmenti su un foglio quadrettato, evitando di formare circuiti chiusi.
AZIONE Si inizia col disegnare sul foglio un quadrato di 25 caselle. Ogni giocatore, a turno, sceglie due caselle sulla stessa linea oppure sulla stessa colonna e le unisce con un tratto diritto continuo. Ogni nuovo segmento non deve tagliare nessun tratto precedente ma può iniziare e/o terminare sulla estremità di un tratto precedente. L'azione finisce non appena un giocatore non è più in grado di giocare senza formare un circuito chiuso, e il suo avversario vince.

Zero e croci

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e matite.
SCOPO Realizzare degli allineamenti lunghi il più possibile, e contemporaneamente impedire all'avversario di realizzarne a sua volta, senza farsene impedire.
AZIONE Le partite di questo gioco possono essere giocate solo in coppia. In una prima partita uno dei due giocatori è l'aggressore ed è l'unico a segnare dei punti contro il difensore. Nella seconda partita l'aggressore è il secondo giocatore e solo lui può segnare dei punti. I due avversari potranno confrontare i propri punteggi solo al termine delle due partite.
All'inizio di una partita i giocatori delimitano un quadrato di otto caselle per otto (per una partita più lunga, il quadrato potrà essere più grande). Uno dei giocatori, l'aggressore, disegna delle croci mentre l'altro, il difensore, disegna degli zeri.
L'aggressore dà inizio al gioco ponendo una croce su una qualunque casella. Quindi ogni giocatore, a turno, mette via via i propri simboli in una casella vuota.
Lo scopo principale dell'aggressore è formare degli allineamenti di tre o più croci orizzontali, verticali o diagonali e lo scopo del difensore impedirglielo. Attenzione, però: l'aggressore segna punti tanto per gli allineamenti di zeri quanto per gli allineamenti di croci. Il suo secondo scopo consiste dunque nello spingere il difensore a giocare contro se stesso. L'azione finisce quando il quadrato è coperto di simboli. Un allineamento vale tanti punti quanti simboli contiene, meno due. In tal modo, un allineamento di tre vale uno, un allineamento di quattro vale due ecc...

A questa fase della partita, l'aggressore si è già assicurato 5 punti:
1 per una diagonale di 3 zeri,
2 per una diagonale di 4 croci,
1 per una orizzontale di 3 croci,
1 per una verticale di 3 croci.

La piattola

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e matite (o il materiale del Go-moku).
SCOPO Realizzare degli allineamenti sulla quadrettatura.
AZIONE Un giocatore disegna delle croci, l'altro degli zeri e ciascuno a turno, il proprio simbolo su un incrocio libero della carta quadrettata.
Quando uno dei giocatori riesce a effettuare un allineamento consecutivo di cinque dei propri simboli (orizzontalmente, verticalmente o in diagonale) lo segnala congiungendo i simboli suddetti con una linea continua e ha il diritto di giocare nuovamente.
Due allineamenti di uno stesso giocatore non devono avere più di un simbolo in comune sia nel caso in cui si incrocino sia che si susseguano in una medesima direzione.
L'azione termina quando la carta è completamente coperta da simboli o allo scadere di un tempo stabilito. Il vincitore è colui che ha realizzato il maggior numero di allineamenti.
Il Go-moku è una versione giapponese del gioco, con la sola differenza che sulla scacchiera del Go-moku ci sono pedine di due colori e si interrompe il gioco non appena uno dei due avversari ha realizzato un allineamento.

Il primo allineamento di una partita di Piattola.

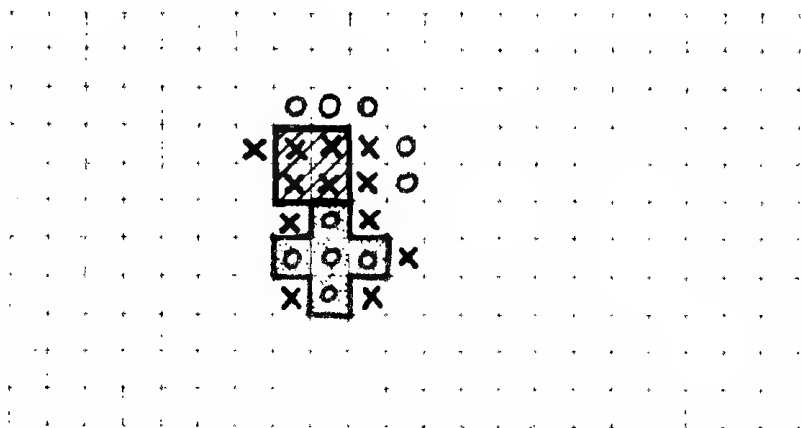
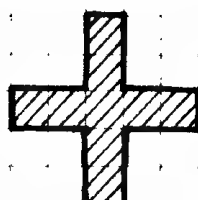
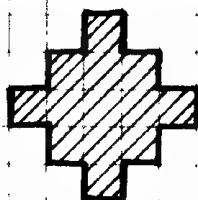
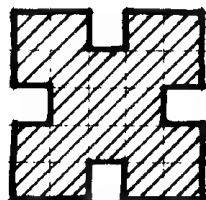
La piattola solitaria

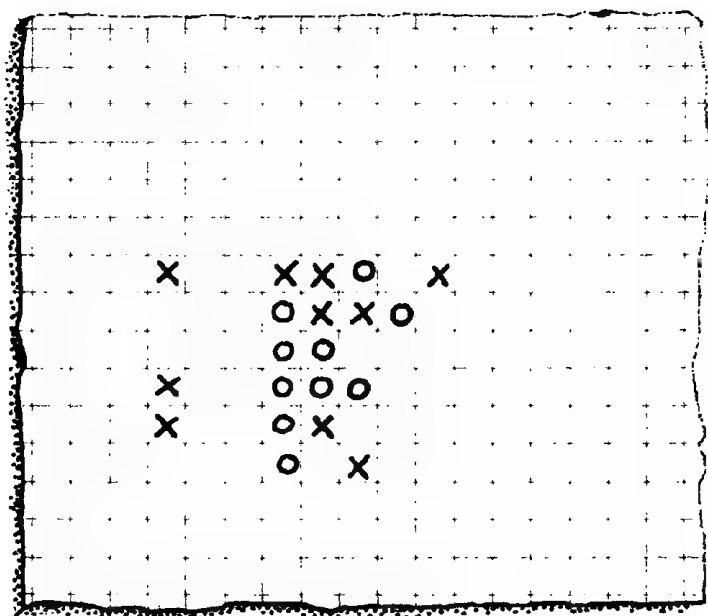
Un giocatore solo dispone 36 croci su un foglio di carta quadrettata, a forma di croce greca. Cerca di effettuare una serie di mosse quanto più lunga possibile. Ogni mossa consiste:
1° nel tracciare una nuova croce su un incrocio libero;
2° utilizzare questa croce per tracciare un nuovo allineamento di cinque croci.
Secondo la regola più severa, anche se una croce permette di segnare diversi allineamenti, il giocatore ne può tracciare uno solo e non mette croci « in riserva ».
Si possono adottare altre regole meno severe.
Secondo la regola più severa il record di 170 allineamenti è stato raggiunto da Charles-Henri Bruneau nel 1975.

Le prime tre mosse di una Piattola solitaria.

I cristalli

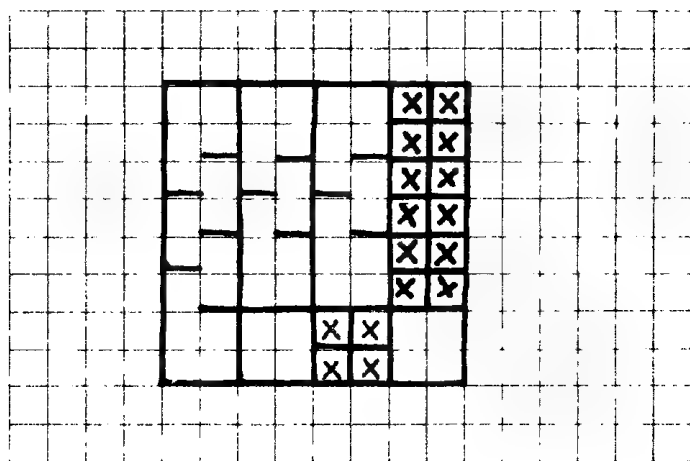
GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e due matite di colori diversi (o il materiale del Go-moku).
SCOPO Unire delle caselle per formare figure simmetriche.
AZIONE Ogni giocatore con la sua matita colora a turno una casella di sua scelta sulla quadrettatura.
Lo scopo del gioco è formare il maggior numero possibile di « cristalli » del proprio colore. Un insieme di caselle di uno stesso colore diviene un cristallo quando:

- ogni casella da cui è formato lo tocca almeno da un lato (e non a un angolo soltanto);
- esso è simmetrico in rapporto a una verticale, a una orizzontale e alle due diagonali;
- esso contiene almeno quattro caselle-base.

Per maggior realismo, le caselle-base sono chiamate « atomi ».
L'azione termina quando i giocatori hanno coperto lo spazio che si sono assegnati in precedenza, per esempio un quadrato di 20 × 20 o di 30 × 30, oppure quando i giocatori riconoscono che non si può formare nessun altro cristallo. Ogni giocatore calcola tanti punti quanti sono gli atomi contenuti nei suoi cristalli.

A questa fase della partita, i due giocatori hanno formato un cristallo di 4 atomi e uno di 5. Ecco alcune possibili forme di cristalli.

La battaglia sui quadrati

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e matite.
SCOPO Occupare vertici di quadrati sulla quadrettatura.
AZIONE Un giocatore disegna delle croci, l'altro degli zeri. Ciascuno a turno mette il proprio simbolo entro una casella della quadrettatura rimasta libera.
Lo scopo di ogni giocatore consiste nell'appropriarsi di quadrati ponendo quattro suoi simboli sui vertici. I quadrati possono essere di qualsiasi dimensione ma i lati devono essere orizzontali e verticali. L'azione termina quando il foglio è coperto di simboli. Vince colui che ha circoscritto il numero maggiore di quadrati. In pratica è preferibile contare i punti man mano che la partita progredisce, ogniqualvolta un giocatore occupa il quarto vertice di un quadrato.

Ogni giocatore ha realizzato un quadrato.

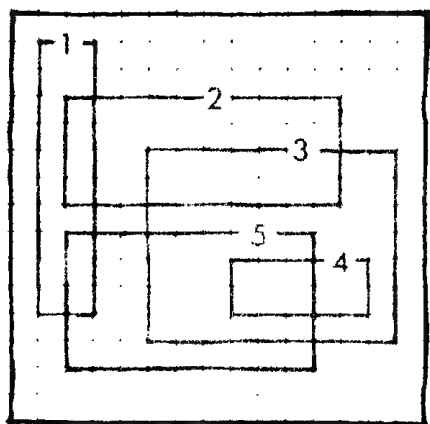
La pipopipette

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e matite.
SCOPO Tracciando i lati delle caselle, cercare di chiuderne il maggior numero possibile.
AZIONE Sul foglio di carta, i giocatori delimitano un quadrato o un rettangolo più o meno grande a seconda del tempo che desiderano dedicare alla partita.
Un giocatore segna i propri risultati con delle croci, l'altro con degli zeri, oppure uno con croci nere e l'altro rosse.
Ogni giocatore a turno ripassa con la matita il lato di un quadrato unitario. Quando un giocatore segna un lato che finisce col chiudere un quadrato unitario (uno o due dei lati di tale quadratino possono essere già chiusi dal quadrato stabilito all'inizio) pone il proprio simbolo all'interno per indicare che tale quadrato unitario gli appartiene e gioca nuovamente. Può giocare così diverse volte di seguito, a condizione che completi dei quadrati unitari. L'azione termina quando tutti i quadrati unitari sono chiusi e vince colui che ha conquistato il maggior numero di quadrati.

In questa posizione, dove un giocatore segna con croci rosse e l'altro con croci nere, ciascuno ha vinto dei punti tutti di seguito ed è impossibile ormai giocare senza aprire il gioco all'avversario.

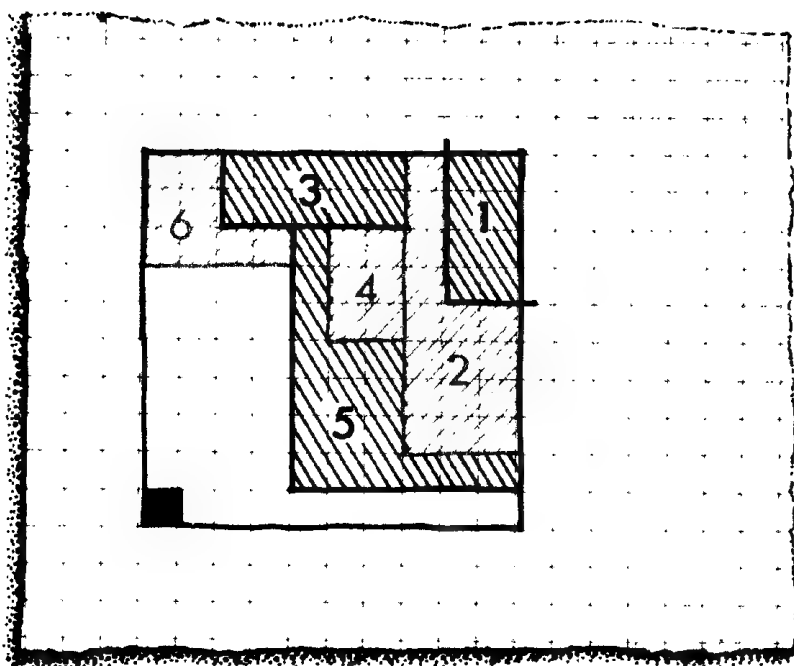
Lo sqez

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e una matita.
SCOPO Occupare lo spazio con rettangoli, tentando di impedire all'avversario di piazzare i propri.
AZIONE Si disegna sulla carta quadrettata un quadrato di 15 quadretti di lato: l'azione si svolge completamente all'interno di esso. Molto importanti sono le intersezioni delle linee della carta. Una intersezione è considerata « libera » quando nessuna linea disegnata la attraversa.
Il primo giocatore disegna un rettangolo qualsiasi, i cui angoli siano sulle intersezioni della quadrettatura e i lati ne seguano le linee. Il rettangolo deve avere dimensioni sufficienti a contenere intersezioni libere (praticamente: almeno due quadretti in lunghezza e in larghezza).
Quindi, ogni giocatore, a turno, disegna un nuovo rettangolo di qualsiasi dimensione, ma in modo che:

- i suoi lati seguano le linee della carta, senza ricalcare nessun segmento già segnato;
- esso contenga almeno una intersezione libera.

Queste regole non vietano di utilizzare due rettangoli con un medesimo vertice o con lati che si intersecano. Per contro una intersezione può essere libera nel momento in cui si traccia un rettangolo che la contiene e poi risulti occupata dal lato di un ulteriore rettangolo.
L'azione termina non appena un giocatore si trova nella impossibilità di disegnare un nuovo rettangolo rispettando le regole. L'altro giocatore vince.

Le prime cinque mosse di una partita.

Il chomp

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e matite.
SCOPO Ritagliare sezioni nord-est in un quadrato evitando di prendere l'angolo sud-ovest.
AZIONE Sulla quadrettatura si disegna un quadrato le cui dimensioni possono variare. Per esempio, 10 × 10.
Il primo giocatore delimita nel quadrato un settore nord-est per mezzo di due semirette, orientate l'una verso nord e l'altra verso est, e annerisce tale settore.
Successivamente, a turno, ciascuno taglia in ciò che resta del quadrato un settore nord-est, definito allo stesso modo da una semiretta diretta a nord e da una semiretta diretta a est.
Tutte le semirette devono seguire le linee e le colonne della quadrettatura.
L'azione termina non appena un giocatore si vede costretto a prendere nel proprio settore il quadrato unitario posto a sud-ovest del quadrato grande. Perde, e il suo avversario vince.

Le prime sei mosse di una partita.

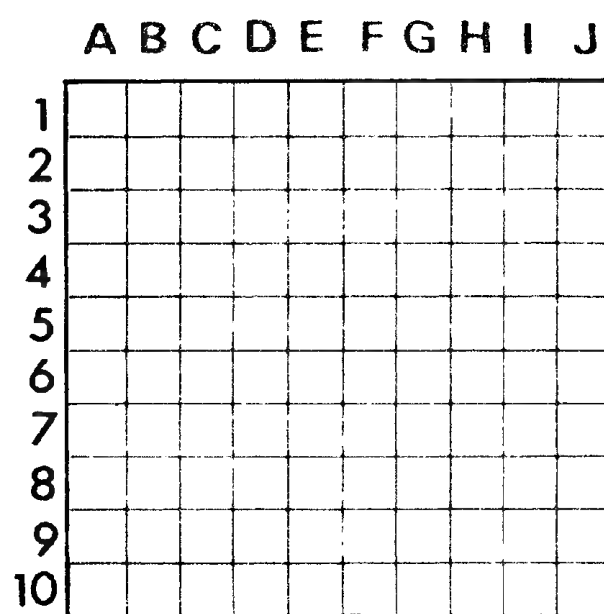
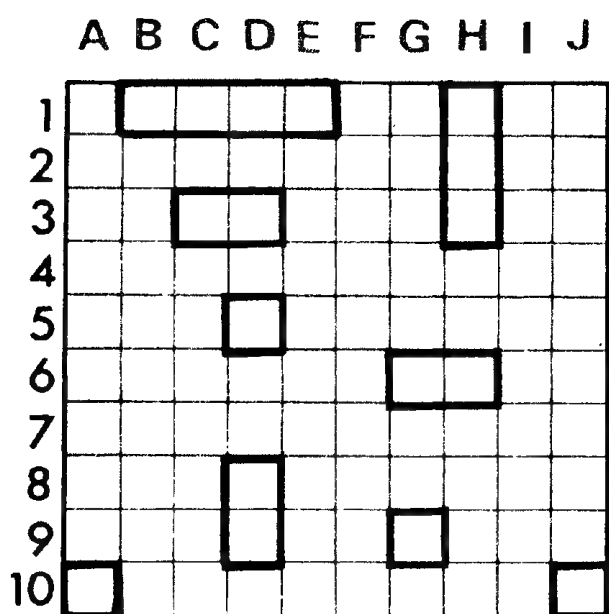
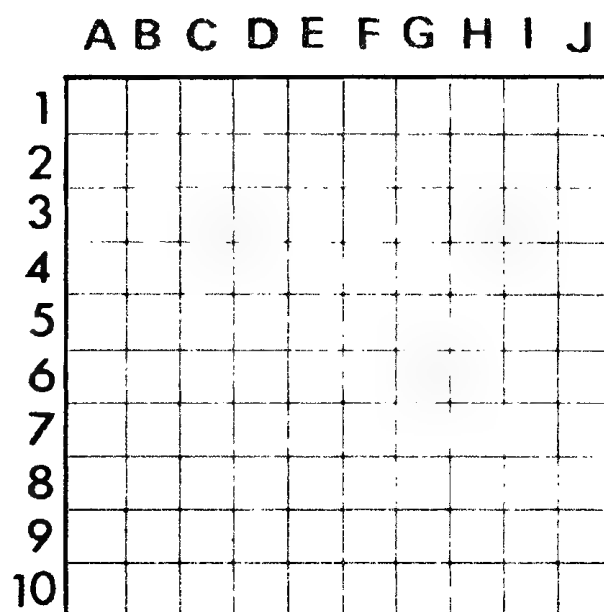
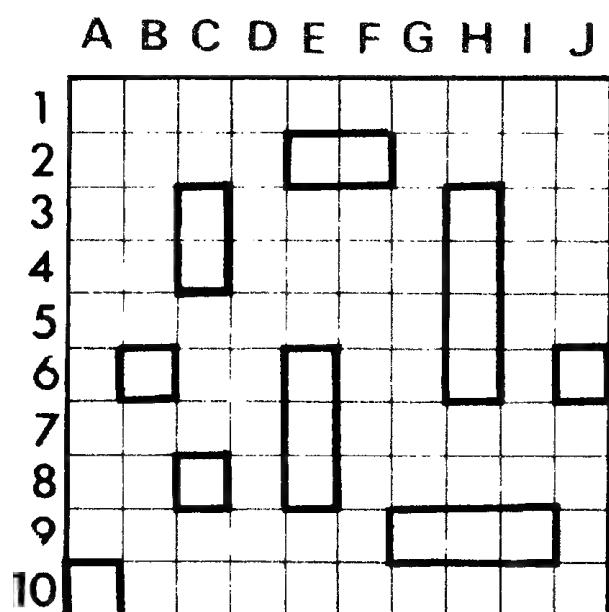
La battaglia navale

GIOCATORI 2.
MATERIALE Fogli di carta e matite.
SCOPO Avvistare e distruggere una flotta nemica per mezzo di bombardamenti successivi.
AZIONE Ogni giocatore disegna su un foglio, che tiene nascosto all'avversario, due quadrati di 10 × 10.
Le caselle dei quadrati vengono indicate, al pari delle caselle per le parole crociate, con lettere e cifre. Su un quadrato il giocatore dispone la propria flotta, in segreto e a suo piacere; sull'altro, annoterà il risultato dei suoi bombardamenti nel corso dell'azione.
La flotta di ogni giocatore è composta da dieci unità:

- una nave ammiraglia, rappresentata da un rettangolo di quattro caselle;
- due incrociatori, ciascuno rappresentato da un rettangolo di tre caselle;
- tre torpediniere, ciascuna rappresentata da un rettangolo di due caselle;
- quattro sottomarini, ciascuno rappresentato da una casella.

Ogni giocatore dispone all'inizio queste dieci unità e in seguito non gli è più concesso di spostarle. Le diverse unità devono essere almeno a una casella di distanza le une dalle altre. In particolare, il sottomarino non deve essere sotto un'altra unità, il che si giustifica con l'eventualità di un'emersione.
Quando le due flotte sono piazzate, cominciano i combattimenti. Il primo a giocare « bombarda » una casella nemica dichiarandone le coordinate. Per esempio: « B 5 ». L'altro giocatore risponde:

- « nullo », se la bomba non ha colpito nessuna unità;
- « colpito », se la casella presa di mira è quella di una sua unità;
- « affondato », se l'unità colpita è un sottomarino (o, più tardi, se è l'ultima casella di una delle sue navi a essere colpita).

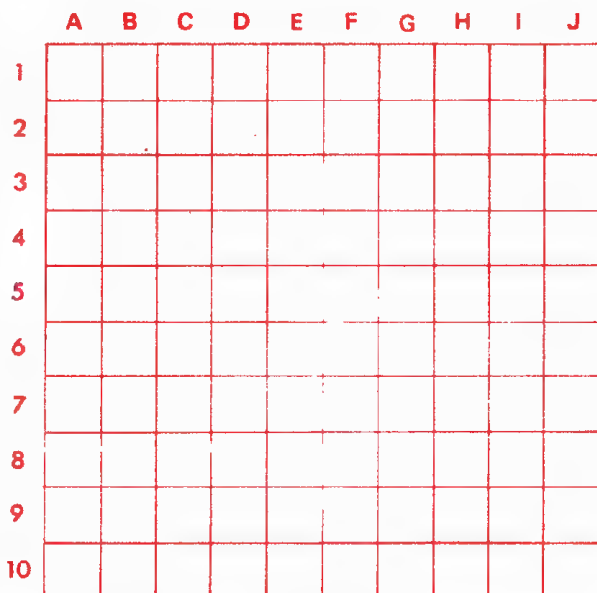
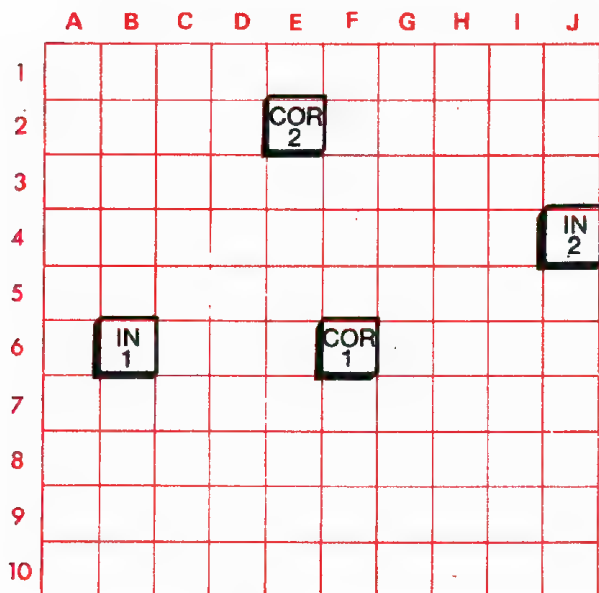
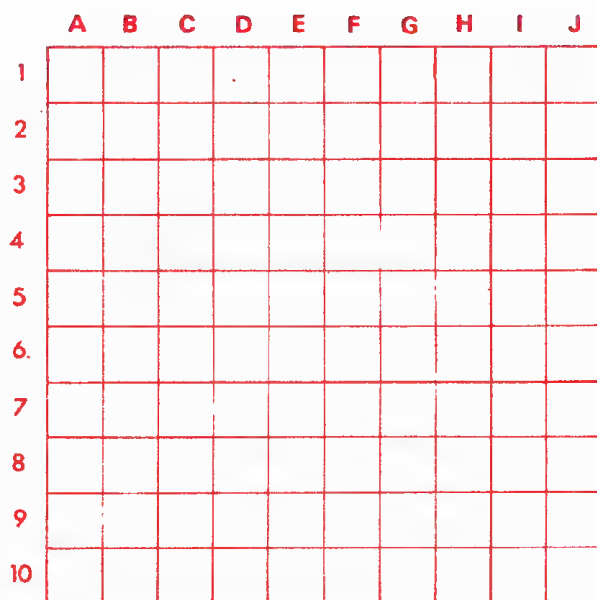
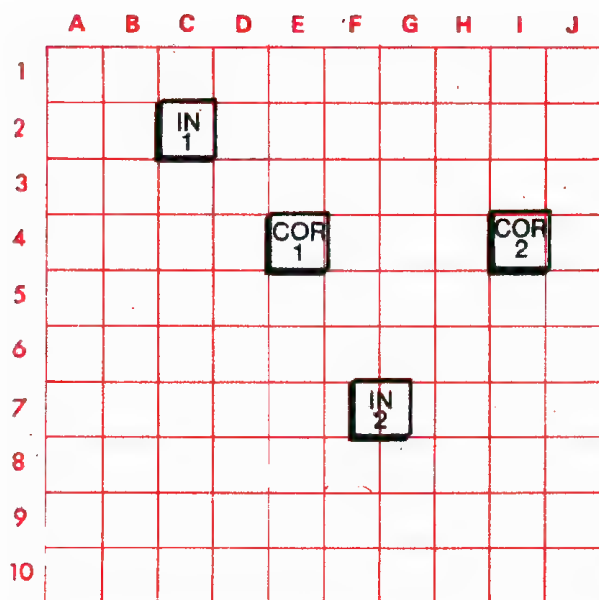
L'aggressore annota sul secondo foglio quadrettato i risultati del tiro. Quindi ogni giocatore, a turno, bombarda una casella nemica. Una nave è considerata « affondata » quando tutte le sue caselle sono state colpite. L'azione termina non appena la flotta di uno dei due giocatori è stata completamente affondata; l'avversario è il vincitore.

A B C D E F G H I J
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
sottomarino
torpediniera
incrociatore
nave ammiraglia

La grande battaglia navale

GIOCATORI 2.
MATERIALE Fogli di carta, matite, cartone o cartoncino.
SCOPO Avvistare e distruggere una flotta nemica con una successione di spostamenti e di tiri.
AZIONE Ogni giocatore disegna su un foglio, che tiene nascosto all'avversario, due quadrati di 10 × 10. Le caselle dei quadrati sono indicate, come nella Battaglia Navale classica, con lettere e cifre. Il quadrato di sinistra riceve la flotta del giocatore, che vi mette quattro quadrati di cartone che ricoprono ciascuno una casella e sono distinti dalle sigle: IN 1 IN 2 COR 1 COR 2 (incrociatori 1 e 2, corazzate 1 e 2).
Ogni unità potrà spostarsi e tirare, precisamente:

- un incrociatore può spostarsi di tre caselle alla volta, in una qualsiasi delle 8 direzioni, verticali, orizzontali o diagonali; esso effettua il tiro, dopo lo spostamento, a due caselle di distanza, in una qualunque delle 8 direzioni;
- una corazzata può spostarsi di due caselle alla volta, in una qualsiasi delle 8 direzioni ed effettuare poi il tiro a tre caselle di distanza, sempre in una direzione qualsiasi.

Per i due tipi di unità la direzione di tiro è indipendente dalla direzione di spostamento.
Quando le due flotte sono piazzate, ogni giocatore, a turno, effettua tre operazioni successive:
1° sposta una unità, precisandone la sigla e la direzione di spostamento. Per esempio: « incrociatore 2, sud-est »;
2° effettua il tiro, indicando il punto di impatto. Per esempio: « fuoco su D 7 »;
3° annota la risposta dell'avversario (« nullo » oppure « colpito ») sul secondo quadrato.
Una unità è affondata definitivamente solo quando è stata colpita due volte. Per facilitare questo controllo, il proprietario dell'unità colpita ne precisa la sigla.
Vince chi affonda per primo le quattro unità avversarie.
Gli spostamenti delle unità sono fissati in tre caselle per gli incrociatori e in

due caselle per le corazzate, al fine di facilitarne l'avvistamento. Tuttavia i giocatori più esperti possono, in maniera più realistica, farli muovere a piacere da 1 a 3 caselle e da 1 a 2 caselle. Si possono parimenti modificare numerosi altri particolari del gioco (misura del quadrato, numero, dimensioni, evoluzioni delle unità ecc...) sperimentando così le varie possibilità del gioco.

I fortini

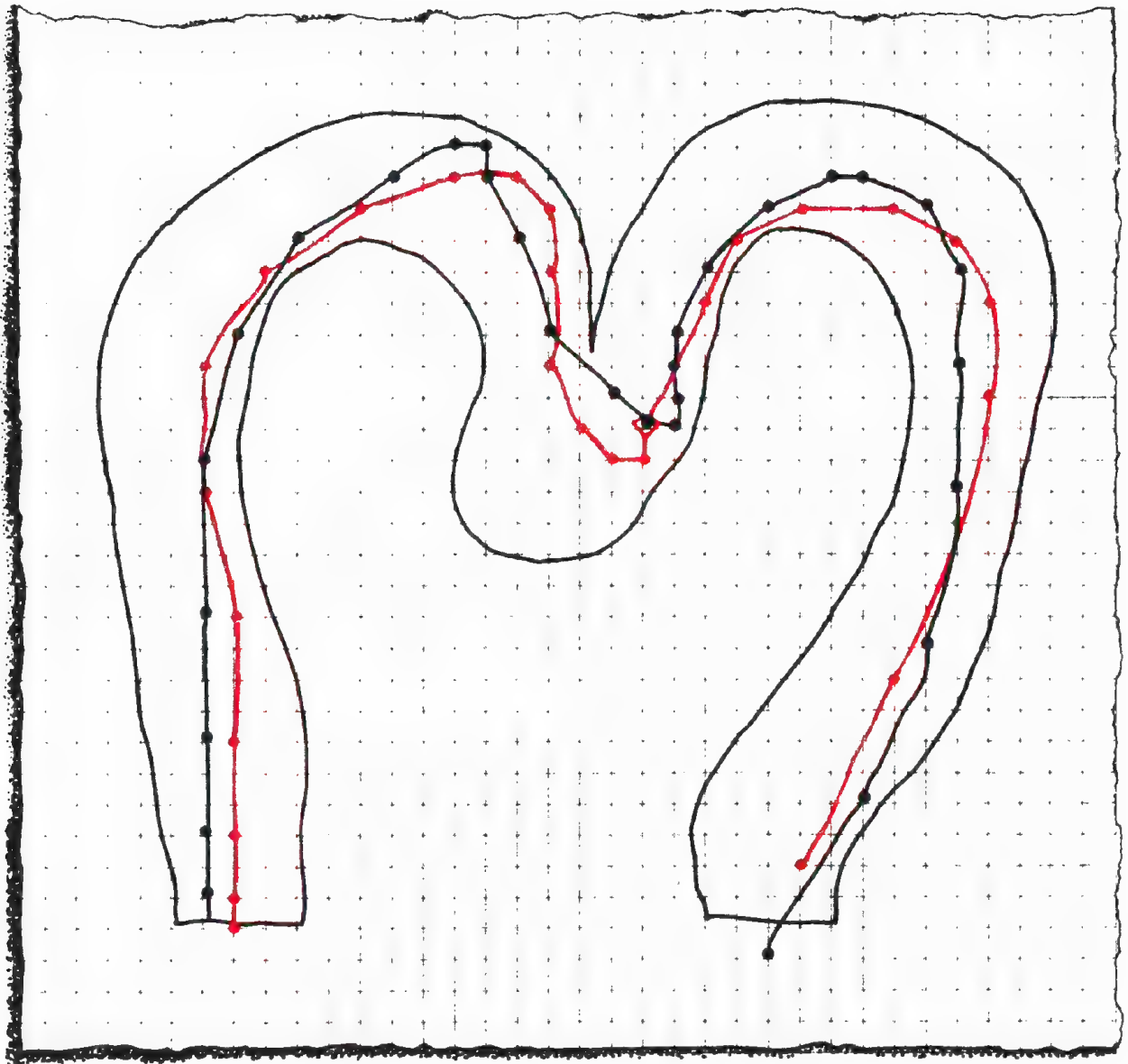
GIOCATORI 2.
MATERIALE Fogli di carta e matite.
SCOPO Individuare in un deserto forti nemici e distruggerli.
AZIONE Ogni giocatore disegna su un foglio, che tiene nascosto al proprio avversario, due quadrati di 10 × 10.

Le caselle sono distinte, come nei giochi precedenti, da lettere e cifre. Sul quadrato di sinistra, il giocatore dispone a suo piacere tre quadrati di 9 caselle che rappresentano i suoi tre forti. Il quadrato centrale di ogni forte ne costituisce il quartier generale. I tre forti non devono toccarsi né sui lati né ai vertici. Il quadrato grande di destra servirà ad annotare il risultato delle ricerche.

Quando i due avversari hanno piazzato i propri forti, effettuano a turno voli di ricognizione, e ciascuno ne annuncia il proprio specificando la casella di partenza e la direzione. Per esempio: « A 10 nord-est. » Questi « voli » consistono nel lasciar cadere una bomba su ogni casella attraversata. All'annuncio del volo, il giocatore sorvolato indica quante caselle dei suoi forti sono state colpite, senza dare nessuna ulteriore informazione.

L'azione termina non appena un giocatore ritiene di aver indicazioni sufficienti a fargli conoscere la posizione dei tre forti nemici. Annuncia allora quelle che egli crede siano le coordinate dei tre quartieri generali. Se i dati sono tutti e tre esatti, vince; se invece anche uno solo è errato, perde la partita.

La pista

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE Un foglio di carta quadrettata e una matita di colore diverso per ciascun giocatore.
SCOPO Realizzare una corsa di velocità su una pista disegnata ricorrendo in modo realistico alle accelerazioni e alle frenate.
AZIONE I giocatori disegnano anzitutto sulla carta quadrettata una pista che comprende una linea di partenza, larga tanti quadratini quanto il doppio del numero dei giocatori, e una linea di arrivo.
I posti dei giocatori sulla linea di partenza vengono estratti a sorte. In seguito, ciascuno gioca a turno, aggiungendo un segmento al proprio percorso, con la matita del colore prescelto.
Ciascuno dei giocatori, al primo turno di gioco traccia un segmento-unità in avanti. Poi, per ogni giocatore, ogni nuovo spostamento deve:
1° non avere una lunghezza che differisca più di una unità rispetto a quella precedente;
2° cambiare direzione con un angolo minore di 90°, tranne nel caso in cui il segmento precedente sia unitario, caso in cui è permesso un angolo di 90°.
Quando un giocatore tocca uno dei bordi della pista perde; mentre vince colui che raggiunge per primo la linea d'arrivo.

Giochi di domino

Contrassegnate da punti dallo zero al sei, le tessere del domino sono un po' come le carte da gioco. Forse inventate in Cina nel primo millennio, sarebbero più antiche delle carte stesse; d'altra parte, in tempi più vicini a noi, sono servite proprio a sostituire queste ultime nei paesi puritani che giudicavano immorali i giochi di carte. Tuttavia i giochi di domino appartengono alla famiglia dei giochi da tavola con pedine, per la possibilità che offrono di creare figure, catene, costruzioni, prestandosi a un numero grandissimo di combinazioni, e dovrebbero quindi stimolare l'estro degli inventori.

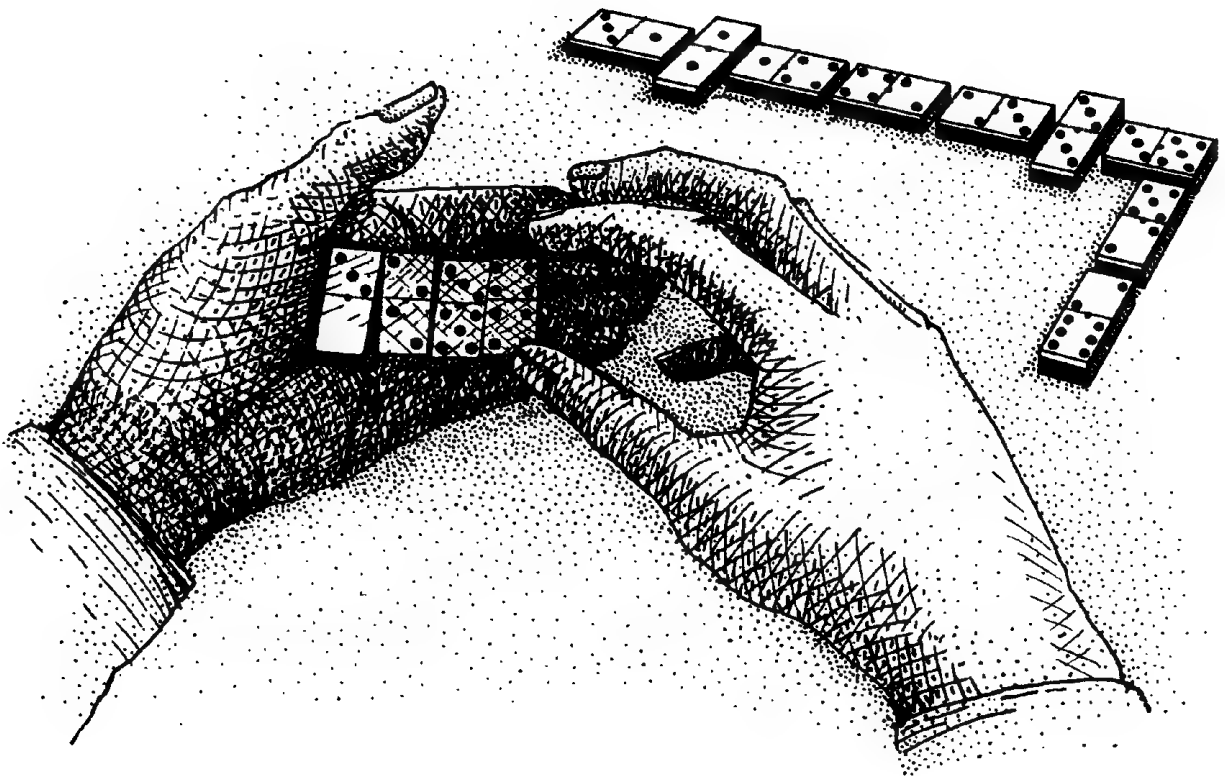
Il domino

GIOCATORI 2, 3 o 4.
MATERIALE I 28 pezzi del gioco del Domino. Quelli che hanno le due estremità diverse fra loro sono detti « semplici »; gli altri, che presentano lo stesso valore ripetuto due volte, sono i « doppi ».
SCOPO Sbarazzarsi dei propri pezzi realizzando un allineamento nel quale i pezzi che si toccano abbiano estremità dello stesso valore.
AZIONE I pezzi sono inizialmente messi sul tavolo con le facce segnate capovolte. Ogni giocatore ne prende uno e lo mostra: quello che ha un maggior numero di punti giocherà per primo. I pezzi sono di nuovo mescolati. Se i giocatori sono 2, ciascuno di essi ne prenderà 7; se sono 3, 7; se sono 4, 6.
In questo gioco, come negli altri che seguono, i giocatori nascondono i pezzi che possiedono tenendoli in mano oppure collocandoli ritti a semicerchio con i valori verso di sé.
Il primo che gioca mette sul tavolo un pezzo qualsiasi. Quindi, a turno, ciascuno tenta di allineare un nuovo pezzo, seguendo il movimento orario, in modo che:

- se è un pezzo semplice, una delle sue estremità tocchi una estremità dello stesso valore;
- se è un pezzo doppio, sia messo di traverso contro un pezzo semplice che presenti però una estremità libera dello stesso valore.

Un giocatore che non può collocare un pezzo rispettando queste regole, salta il turno di gioco.
L'azione termina:

- quando tutti i giocatori hanno saltato il turno di gioco, non avendo potuto continuare l'allineamento; in tal caso vince colui che rimane col minor numero di punti in mano; egli segna la somma dei punti rimasti in mano agli altri giocatori;
- quando un giocatore ha collocato il suo ultimo pezzo; in tal caso vince e segna la somma dei punti rimasti in mano agli altri giocatori.

In questi conteggi valgono i punti portati dai pezzi: un doppio Sei vale 12, un doppio Bianco (zero) non vale nulla.

Varianti

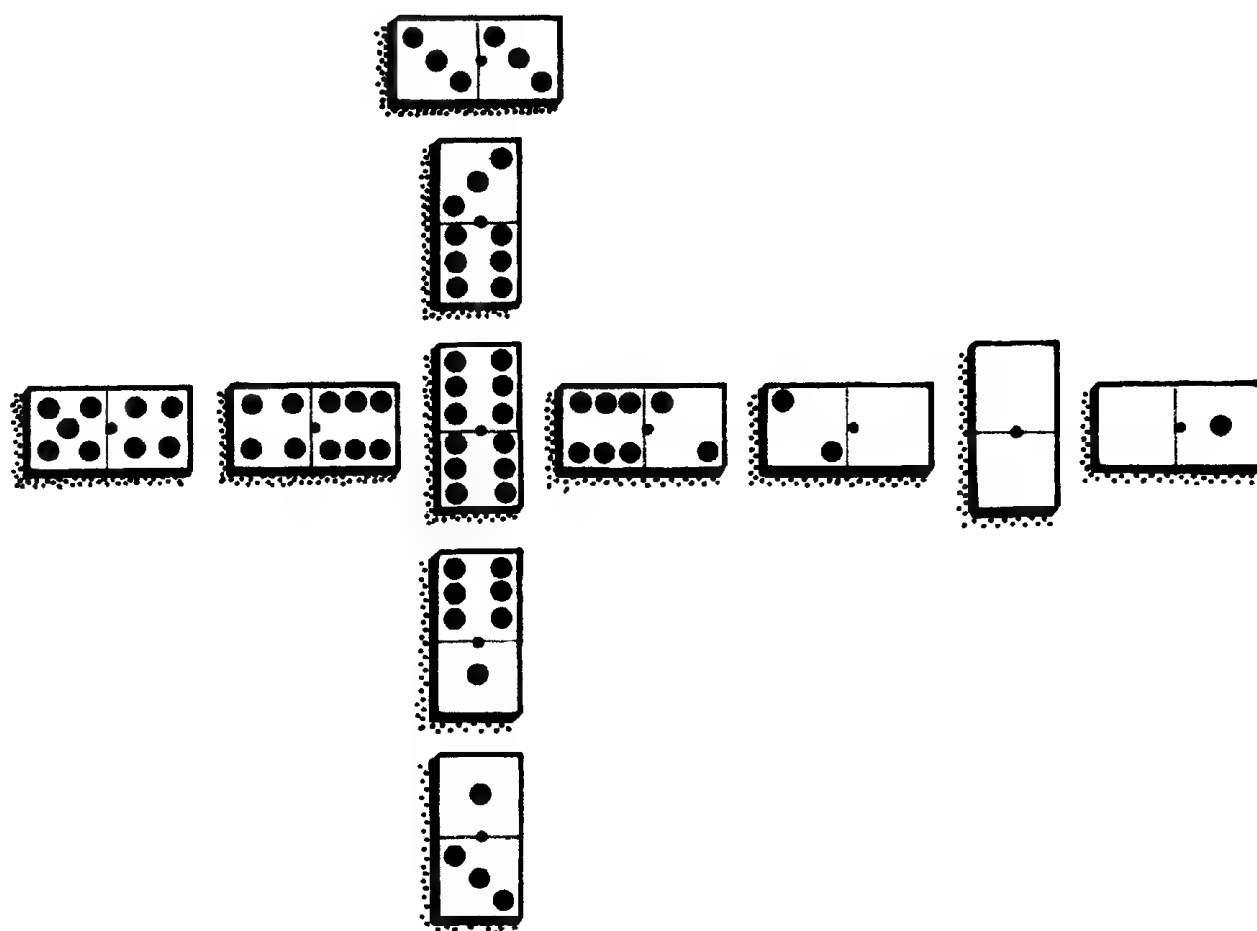
Il Domino « pescando »

Contrariamente alla regola precedente, i giocatori non rimangono bloccati, anche se non possiedono un pezzo valido per continuare l'allineamento. Un giocatore nella impossibilità di collocare il pezzo può pescarne altri a caso tra quelli che sono rimasti sul tavolo con il segno nascosto, fino a quando ne trova uno che gli permetta di giocare e aggiunge gli altri a quelli che ha in mano.
Il gioco diviene simile a quello precedente quando sul tavolo non ci sono più pezzi da prendere. Inoltre, la distribuzione iniziale è leggermente diversa; se i giocatori sono 2 prenderanno 7 pezzi; se sono 3, ne prenderanno 6; se sono 4, ne prenderanno 5.

Il Domino « vinci-perdi »

Le regole sono identiche a quelle del primo gioco (o a quelle del secondo, a piacere dei giocatori), ma lo scopo è conservare il maggior numero di punti in mano. Ne risulta un gioco molto diverso, e pieno di vivacità.

Il Sebastopoli

Questa variante si gioca solo in 3 o in 4 giocatori. Quando i giocatori sono 3, si estrae dal gioco il doppio Sei e lo si colloca sul tavolo, prima che ogni giocatore riceva i 9 pezzi che rimangono. Quando i giocatori sono 4, ciascuno di essi riceve 7 pezzi e quello che possiede il doppio Sei lo gioca per primo posandolo sul tavolo.
Successivamente, i quattro primi pezzi giocati devono necessariamente avere ognuno una estremità Sei ed essere collocati nelle 4 direzioni. Il giocatore che non ne possiede salta il turno di gioco. Solo quando questi 4 pezzi saranno collocati, il gioco procederà normalmente, come nella prima regola, ma sulle 4 linee così iniziate.

L'inizio di una partita di Sebastopoli. I 4 pezzi intorno al doppio Sei sono stati collocati per primi.

Il matador

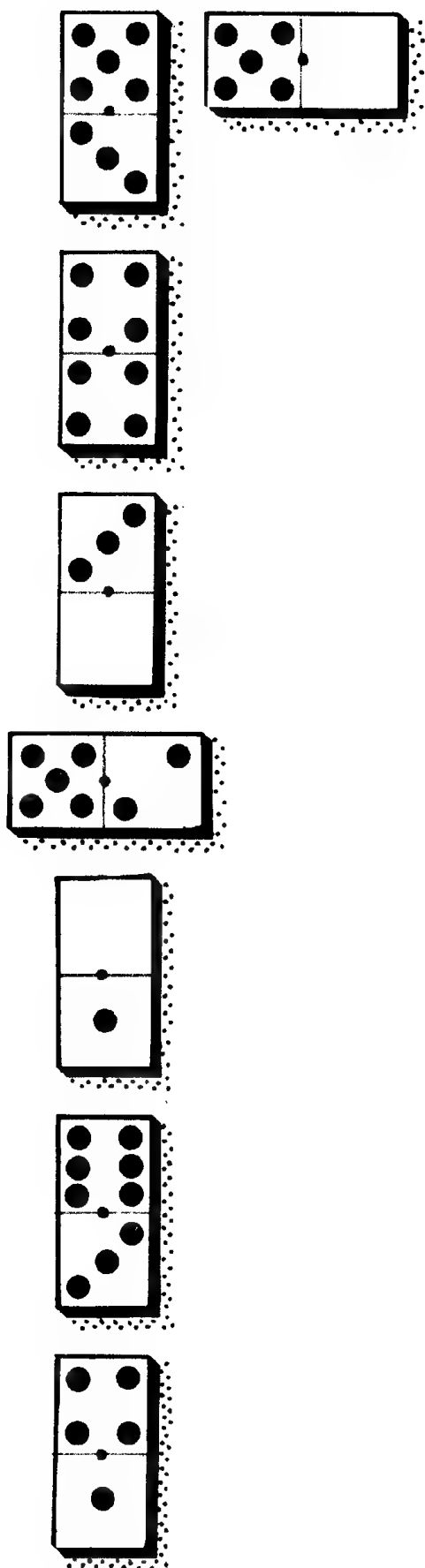
GIOCATORI 2, 3 o 4.
MATERIALE I 28 pezzi del gioco del Domino.
SCOPO Sbarazzarsi dei propri pezzi realizzando un allineamento in cui i pezzi che si toccano abbiano estremità la cui somma totale sia di 7 punti.
AZIONE I pezzi vengono anzitutto capovolti, con il valore nascosto. Dopo aver deciso (pescandone ciascuno uno) chi giocherà per primo, i giocatori ricevono:

- se sono in due, 7 pezzi;
- se sono in tre, 7 pezzi;
- se sono in quattro, 6 pezzi.

Il primo che gioca colloca un pezzo qualsiasi sul tavolo. Successivamente, a turno, ogni giocatore, seguendo il movimento orario, tenta di collocare un nuovo pezzo, allineato, in modo che i punti della estremità di questo e quelli della estremità del pezzo toccato sommino 7 punti. I pezzi doppi non vengono collocati di traverso ma allineati, come i pezzi semplici.
Questa regola non permetterebbe di collocare un pezzo dopo una estremità bianca in quanto i valori delle estremità non superano il numero 6. Così, si è convenuto di collocare il pezzo di traverso, dopo i Bianchi, oppure il doppio Bianco, oppure uno dei pezzi chiamati « matador », la somma dei cui punti, sulle due estremità, totalizzi 7, e cioè:

- 1 — 6;
- 2 — 5;
- 3 — 4.

Il giocatore che non può collocare uno dei propri pezzi salta il proprio turno di gioco (variante: pesca fino a quando è in condizione di giocare).
L'azione termina in uno di questi due modi:

- quando tutti i giocatori hanno saltato il turno di gioco; e in tal caso vince colui che ha in mano il minor numero di punti;
- quando un giocatore ha collocato il suo ultimo pezzo e vince. Il vincitore segna la somma dei punti rimasti in mano agli avversari.

Questo piazzamento offre due possibilità a chi giocherà per primo:

- collocare un Sei in basso;
- collocare uno dei due « matador » che rimangono, il Sei-Uno o il Tre-Quattro, in alto a sinistra, di traverso vicino al Bianco.

Il semprecinque

GIOCATORI 2, 3 o 4.
MATERIALE I 28 pezzi del gioco del domino.
SCOPO Collocare i propri pezzi realizzando un allineamento in cui i pezzi che si toccano abbiano estremità di uguale valore. Segnare punti quando le estremità dell'allineamento formano un totale di punti multiplo di 5.
AZIONE I pezzi sono all'inizio capovolti sul tavolo con il segno nascosto. Ogni giocatore ne prende 5, che tiene nascosti. Il giocatore che è in possesso del pezzo con il valore più alto gioca per primo, posandolo sul tavolo. Quindi, a turno, ogni giocatore, seguendo il movimento orario colloca a uno a uno i pezzi, allineati, secondo la regola generale:

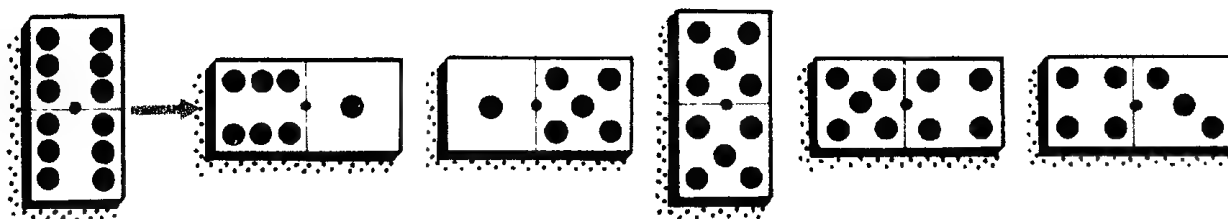
- se il pezzo è semplice, una delle sue estremità deve toccare una estremità dell'allineamento che abbia uguale valore;
- se il pezzo è doppio, è posato di traverso, contro un pezzo semplice che abbia un'estremità libera di uguale valore.

Se non ha in mano un pezzo che possa essere collocato secondo queste regole, il giocatore « pesca » tra i pezzi rimasti sulla tavola, aggiungendoli alla propria mano fino a quando uno di essi faccia al caso suo.
Quando ogni pezzo è stato collocato, il giocatore conta i punti delle nuove estremità dell'allineamento. Se il totale è 5, o un multiplo di 5, lo annuncia ad alta voce e segna subito tanti punti quante volte questo numero contiene il 5.
Per il calcolo finale:

- un pezzo semplice collocato a una estremità contribuisce col numero di punti con l'estremità libera;
- un pezzo doppio collocato a una estremità, di traverso come si deve mettere, contribuisce col totale dei suoi punti, cioè col doppio dei punti di ciascuna estremità.

L'azione termina:

- perché uno dei giocatori colloca il suo ultimo pezzo;
- perché uno dei giocatori non ha un pezzo giocabile e sul tavolo non vi sono più pezzi da pescare.

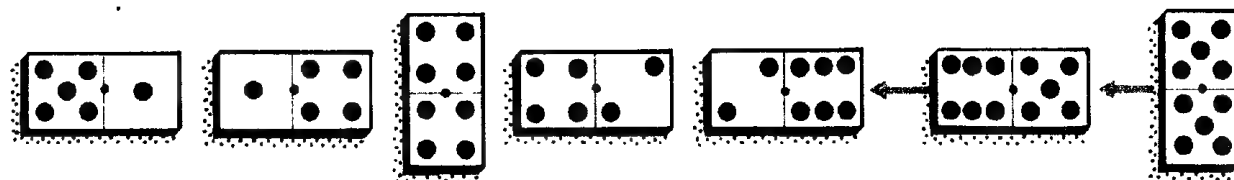
Una partita si gioca in 61 punti, il che può richiedere diverse mosse successive.

Il primo giocatore ha collocato il doppio Cinque e segnato 2 punti alla volta. Più tardi, posando il doppio Sei, un giocatore totalizza un totale di 15 e segna 3 punti.

Varianti

Il Quadruplo

Anziché continuare il gioco su un allineamento è possibile lasciare che esso si sviluppi nelle 4 direzioni partendo dal primo pezzo doppio posato. Si raggiunge in tal modo, a ogni pezzo collocato, il totale di 4 estremità, il che in generale fa segnare un maggior numero di punti.

Il Bergen

I pezzi sono collocati secondo le stesse regole del semprecinque semplice, ma i punti sono segnati in modo diverso. Il giocatore che ha appena collocato un pezzo segna 2 punti quando le estremità dell'allineamento presentano lo stesso valore. Se una delle estremità è un pezzo doppio, di valore uguale a quello dell'altra estremità, il giocatore segna 3 punti.
La partita viene disputata fino a 15 punti.

Un giocatore segna 2 punti collocando il Sei-Cinque. Il giocatore successivo segna 3 punti aggiungendovi il doppio Cinque.

Il bingo

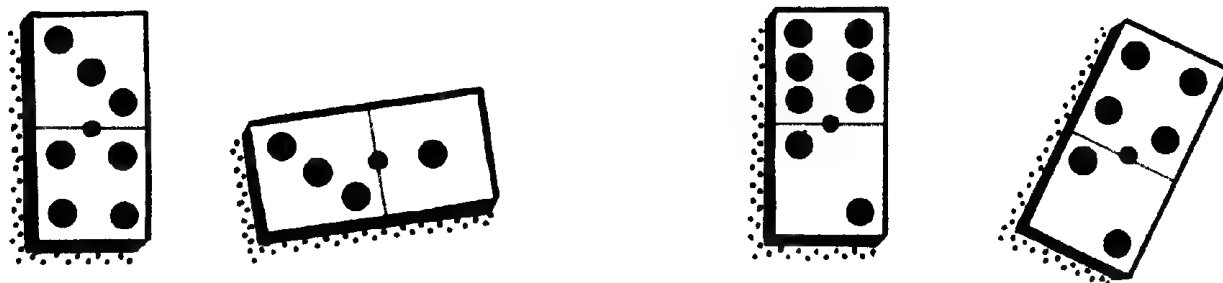
GIOCATORI 2.
MATERIALE I 28 pezzi del gioco del Domino.
SCOPO Effettuare delle prese, come nel gioco delle carte.
AZIONE I pezzi sono all'inizio capovolti sul tavolo con il valore nascosto. Ogni giocatore ne prende uno e lo mostra: colui che possiede il maggior numero di punti giocherà per primo. I pezzi vengono di nuovo mescolati e ogni giocatore ne prende 7. Tra i pezzi che restano e che costituiscono il mazzetto, uno sarà capovolto dal giocatore che giocherà per secondo. Egli sceglierà una estremità del pezzo capovolto (a meno che non sia un pezzo doppio) e il valore di questa estremità costituirà l'« atout ». Tutti i pezzi che abbiano questo valore su una estremità sono « atout », e tali pezzi sono 7. Un « atout » capovolto rimarrà fuori dall'azione fino all'ultimo.
Il primo che gioca colloca sul tavolo uno qualsiasi dei propri pezzi con il valore visibile. Anche il secondo giocatore colloca sul tavolo il proprio pezzo con il valore visibile. Possono presentarsi diversi casi:

- uno dei pezzi è il doppio Bianco, il più forte del gioco; colui che lo possiede raccoglie la presa;
- soltanto uno dei pezzi è un « atout »; colui che lo possiede raccoglie la presa;
- 2 delle 4 estremità sono simili (oppure due dei pezzi sono un « atout »); colui che possiede il pezzo che ha l'altra estremità più forte raccoglie la presa;
- nessuno dei pezzi è un « atout » né ha una estremità simile all'altra; colui che ha giocato per primo raccoglie la presa.

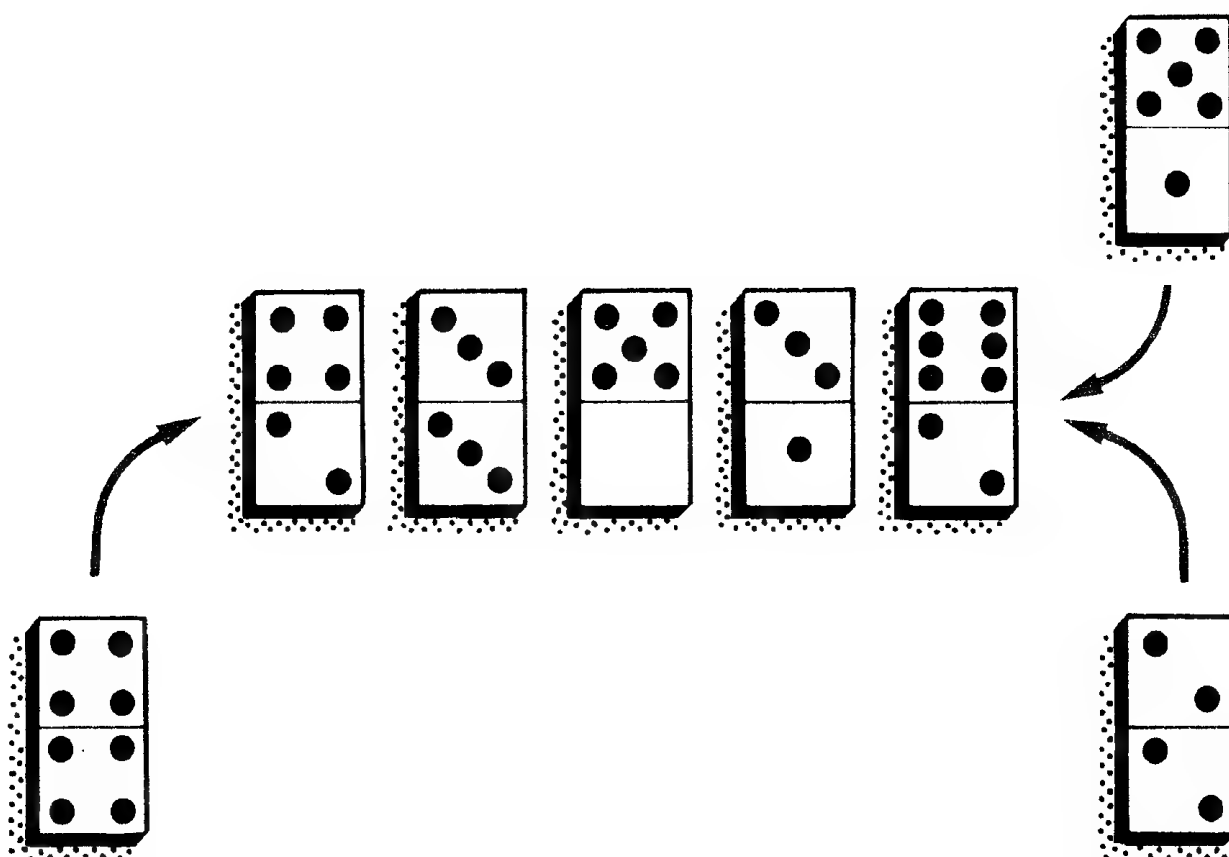
Il giocatore che l'ha raccolta, pone davanti a sé la presa, con i valori nascosti. Questa però non sarà vista né utilizzata durante il resto dell'azione.
Una volta raccolta la presa, ogni giocatore prende un nuovo pezzo dal mazzetto per aggiungerlo alla propria mano e il vincitore dà inizio al giro successivo collocando un pezzo sul tavolo.
Dopo il settimo giro, nel mazzetto rimane un solo pezzo. Il vincitore prende il pezzo che ha indicato l'« atout » in partenza, mentre l'altro giocatore prende il pezzo del mazzetto.
Quando il mazzetto è esaurito, per ogni presa e fino al termine dell'azione, il

giocatore che gioca per secondo deve sforzarsi di giocare l'« atout », se l'avversario glielo chiede, oppure, nella misura del possibile, deve giocare un pezzo la cui estremità corrisponda a una del primo pezzo.
Nel giocare un doppio, un giocatore può mostrare un altro pezzo doppio della sua mano e segnare subito 3 punti, e ciò nel caso in cui stia vincendo il giro in corso.
Durante l'azione, in ogni momento, un giocatore può pensare di avere sufficiente gioco in mano e proporre di mostrare il gioco.
L'azione termina quando tutti i pezzi sono stati giocati. Ogni giocatore conta i punti contenuti nelle proprie prese come segue:

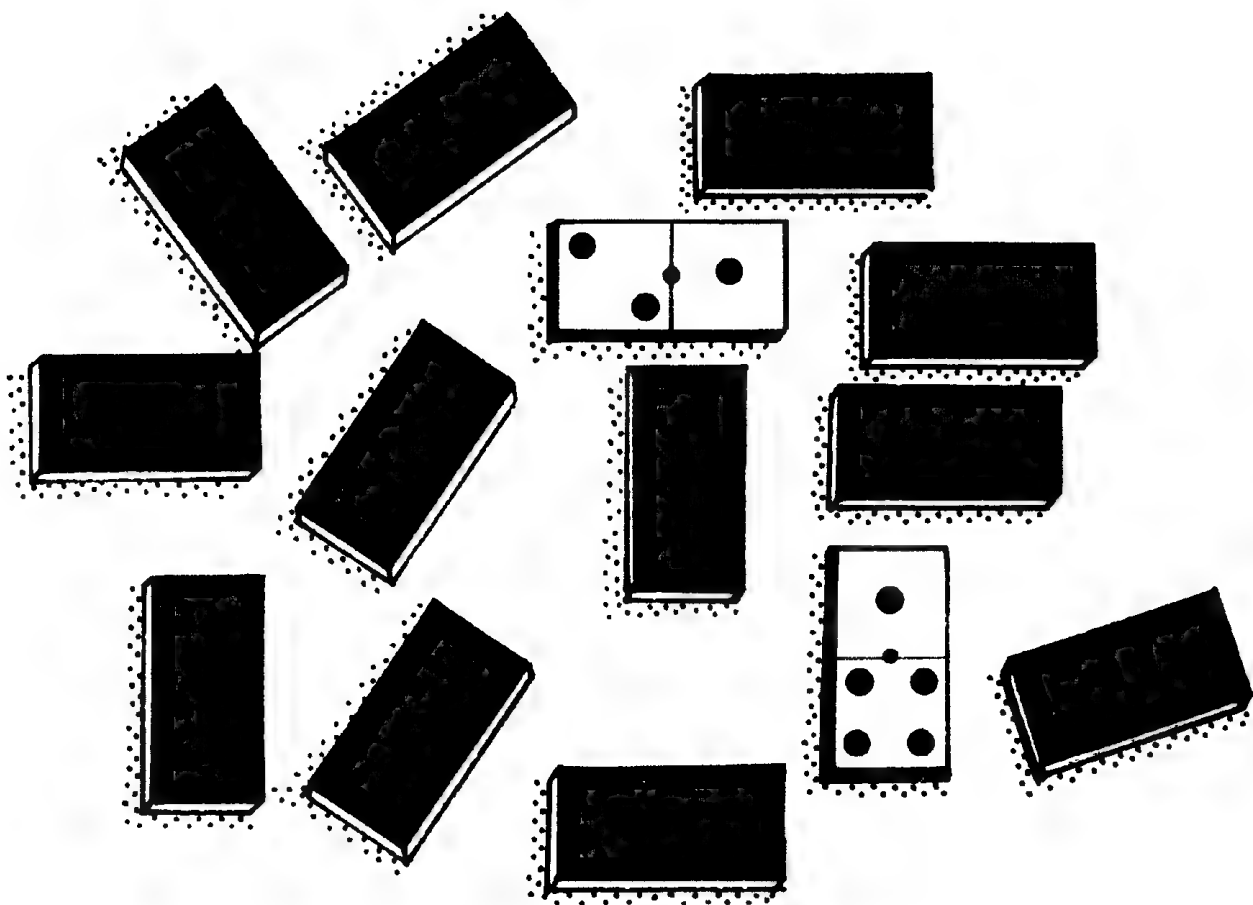
- per il doppio « atout »: il totale dei suoi punti;
- per ogni altro doppio: 3 punti;
- per ogni « atout »: il numero di punti dell'altra estremità.

Una mano si gioca in 66 punti, il che richiede generalmente diverse mosse. Tuttavia è possibile vincere una mano più rapidamente. In ogni momento dell'azione, infatti, un giocatore può credere di aver sufficiente gioco in mano per « andare alla mano » direttamente. Capovolge (con i valori nascosti) il pezzo che ha indicato l'« atout »; nessun pezzo sarà più preso dal mazzetto durante il resto dell'azione e il giocatore che vorrà correre tale rischio dovrà vincere tutti i giri che restano da giocare. Se vi riesce, vince la mano in corso. Se fallisce, il suo avversario segnerà il numero di punti mancanti per raggiungere 66 (almeno 7 punti, se la differenza è minore).

A sinistra: in questo giro, l'« atout » è Tre e Tre-Quattro vince su Tre-Uno.
A destra: in questo giro, nessun pezzo rappresenta l'« atout ». Dato che il Due è comune, Due-Sei vince su Due-Quattro.

Il « Canton »

GIOCATORI 2, 3 o 4.
MATERIALE I 28 pezzi del gioco del Domino.
SCOPO Porre pezzi sul tavolo, per tentare di appropriarsi di altri pezzi formando combinazioni.
AZIONE I pezzi sono all'inizio capovolti sul tavolo con il valore nascosto. Ogni giocatore ne prende uno e lo mostra: giocherà per primo chi è in possesso del numero più alto di punti. I pezzi sono di nuovo mescolati. Se i giocatori sono 2, ciascuno ne prenderà 7; se sono 3, ciascuno ne prenderà 6; se sono 4, ciascuno ne prenderà 5.
Il primo giocatore colloca sul tavolo un pezzo qualsiasi, a piacere, con il valore a vista. Il secondo giocatore colloca il suo pezzo mettendolo a contatto con il primo *nel senso della lunghezza.* Poi, ogni giocatore fa lo stesso, allungando la linea col mettere sul tavolo un nuovo pezzo, sempre a contatto nel senso della lunghezza a sinistra o a destra.
Ogni pezzo collocato è immediatamente rimpiazzato da un pezzo preso dal mazzetto, fino a esaurimento di quest'ultimo. Collocando un nuovo pezzo, ogni giocatore può acquisirne altri, facendo una specie di « levata » come nel gioco delle carte, nei due seguenti casi:
1° se il nuovo pezzo raggiunge con il pezzo che tocca un totale di punti uguale a 12, il giocatore raccoglie i due pezzi;
2° se il pezzo collocato raggiunge, con il pezzo che tocca e con quello che immediatamente lo segue, oppure con il pezzo che tocca e quello dell'altra estremità della linea, un totale di 10, 20 o 30, il giocatore raccoglie i tre pezzi.
I pezzi così acquisiti sono collocati sul tavolo con il valore nascosto e non saranno più utilizzati, mentre i punti corrispondenti sono segnati subito.
Il giocatore che guadagna così dei punti gioca di nuovo.
L'azione termina non appena un giocatore colloca l'ultimo pezzo. Egli aggiungerà ai propri punti i punti dei pezzi che rimangono in mano agli avversari.

Mettere il Due-Due a destra consente di prendere due pezzi: il Due-Due e il Sei-Due (un totale di 12), e di segnare 2 punti.
Mettere il Cinque-Uno a destra (o a sinistra), consente di prendere 3 pezzi: il Cinque-Uno, il Sei-Due e il Quattro-Due (un totale di 20), e di segnare 20 punti.
Mettere il doppio Quattro a sinistra consente di prendere 3 pezzi: il doppio Quattro, il Quattro-Due e il doppio Tre (un totale di 20), e di segnare 20 punti.

Il concentramento

GIOCATORI da 2 a 6.
MATERIALE I 28 pezzi del gioco del Domino.
SCOPO Ricordare perfettamente la posizione dei pezzi sul tavolo per poter capovolgere a colpo sicuro delle coppie di pezzi aventi una estremità comune.
AZIONE I pezzi all'inizio sono capovolti sul tavolo con il valore nascosto. Ogni giocatore ne prende uno e lo mostra: giocherà per primo colui che è in possesso del numero più alto di punti. I pezzi sono di nuovo mescolati.
Il primo giocatore capovolge due pezzi a sua scelta. Se essi hanno una estremità comune, egli li acquisisce e li colloca davanti a sè, con il valore nascosto. Se invece non hanno una estremità comune, li rimette ai loro posti d'origine, sempre con il valore nascosto.
Poi, ogni giocatore, a turno, seguendo il movimento orario, capovolge 2 pezzi a sua scelta, li mostra, e li conserva nel caso in cui abbiano una estremità comune mentre nel caso contrario li colloca nuovamente, col valore nascosto.
L'azione termina quando tutti i pezzi sono stati acquisiti dai giocatori e ciascuno di essi si aggiudica tanti punti quanti sono i pezzi che è riuscito a prendere.
Una partita si gioca in 50 o 100 punti.

Il giocatore che ha capovolto questa coppia valida la conserva.

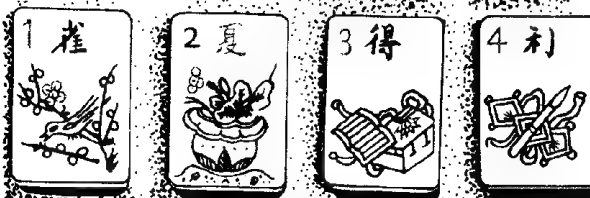
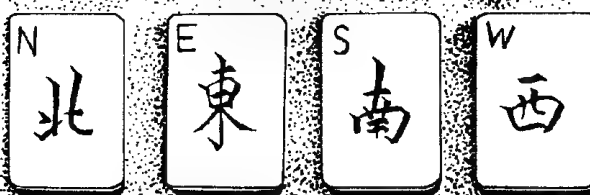
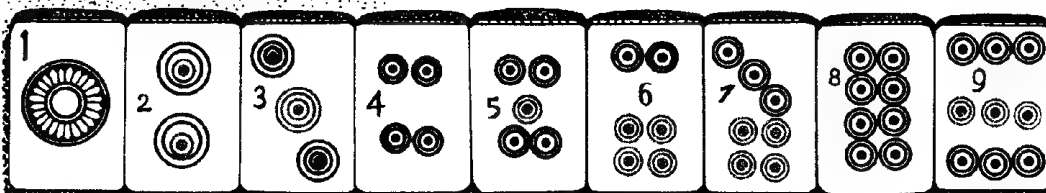
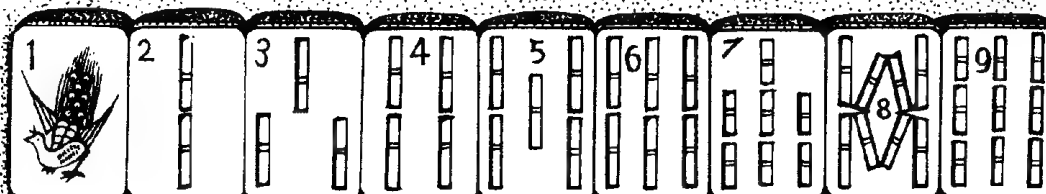
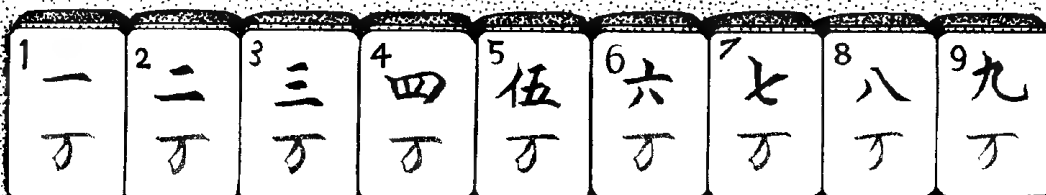
Il mah jongg

GIOCATORI 3, meglio se 4.
MATERIALE Le 144 « tegole » del gioco del Mah Jongg e due dadi di tipo comune. Come le carte da gioco, le tegole sono suddivise in gruppi. Qui i gruppi sono 3:

- i Bambù;
- i Caratteri;
- i Cerchi.

In ciascuno di essi, i pezzi sono numerati da 1 a 9 e di ogni pezzo ci sono 4 esemplari. Vi sono dunque 36 pezzi in ogni gruppo.
Si contano anche:

- 16 onori semplici:
  4 venti da est; 4 venti da ovest;
  4 venti da sud; 4 venti da nord.
- 12 onori superiori:
  4 Draghi rossi; 4 Draghi bianchi.
  4 Draghi verdi;
- 8 onori fuori serie:
  4 fiori; 4 stagioni.

Ogni scatola di Mah Jongg è accompagnata da figure che permettono di identificare questi differenti pezzi.
SCOPO Il Mah Jongg viene giocato come un gioco di carte, assai simile al Ramino. Ogni giocatore ha in mano i propri pezzi che a poco a poco scambia con pezzi che lui stesso prende o che sono scartati dagli avversari, per costituire delle combinazioni di 3 o 4 pezzi identici (tris o poker) o delle successioni di pezzi.
AZIONE Il principio del Mah Jongg, così come viene descritto nel paragrafo precedente, è assai semplice. Prende tuttavia un'apparenza più complessa a causa di un certo numero di regole di protocollo che vanno rispettate. Prima di iniziare una partita, è consigliabile dunque leggerle attentamente, nell'ordine indicato.
Dopo aver mescolato i pezzi, si costruisce anzitutto un « muro » con le tegole in quattro file doppie, di 36 tegole ciascuna. I lati del quadrato così formato sono leggermente spostati.

I Fiori
Le Stagioni
I Venti
I Draghi
I Cerchi
I Bambù
I Caratteri

Apertura del muro

Il giocatore Est lancia i due dadi per stabilire quale lato del muro dovrà essere aperto per primo. Il risultato ottenuto, che può andare da 2 a 12, è conteggiato sui lati successivi, seguendo il movimento antiorario, cominciando da Est: 1-Est, 2-Sud, 3-Ovest, 4-Nord, 5-Est ecc...
Stabilito il muro da prendere in considerazione, il giocatore al quale appartiene lancia a sua volta 2 dadi, aggiunge il loro risultato al risultato precedente, che ha appena indicato il muro e conteggia questa somma sul vertice del proprio muro, a partire da destra. Può accadere che la somma sia superiore a 18 e lo faccia straripare dal proprio muro sul muro del compagno, situato a sinistra. Prende il paio di pezzi cui è giunto e colloca:

- il pezzo superiore sulla coppia di pezzi che precedono la breccia;
- il pezzo inferiore sulla terza coppia di pezzi.

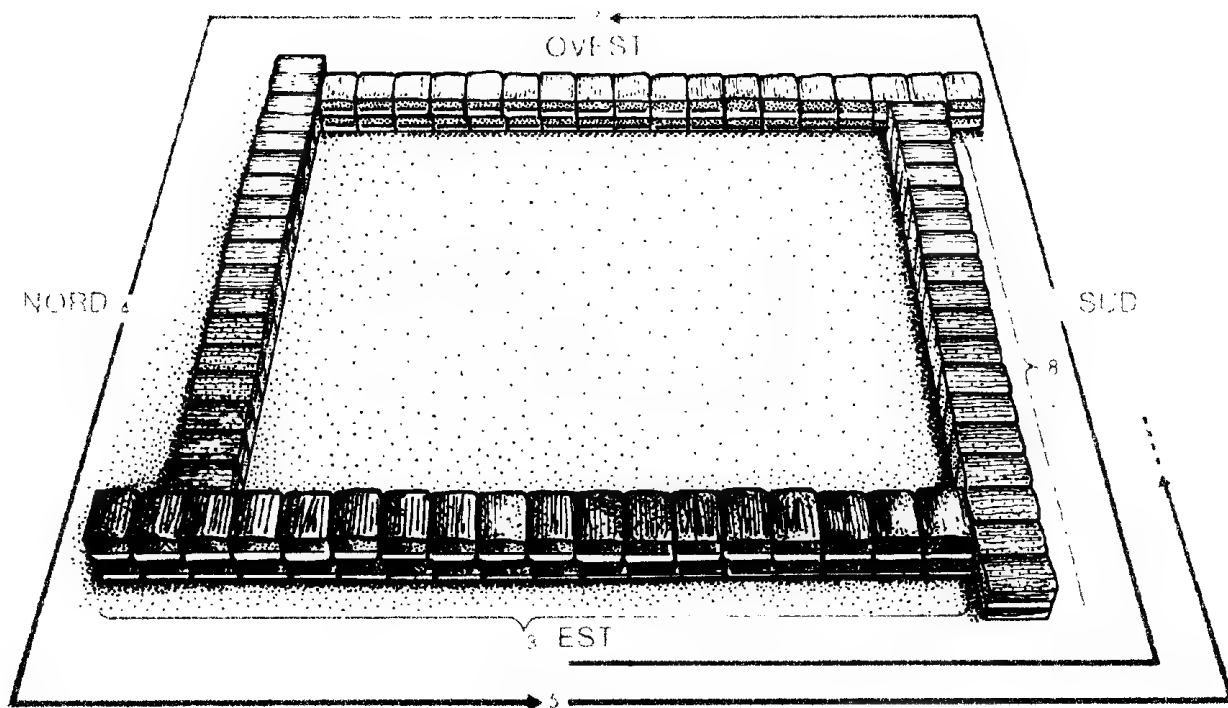
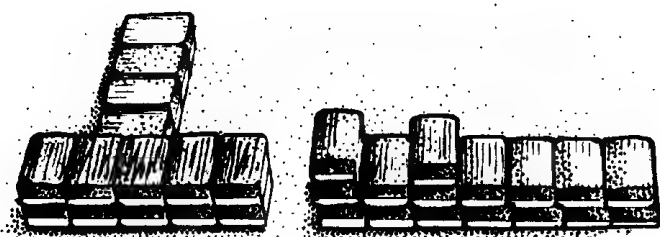
Distribuzione

Est prende le 2 coppie di pezzi che seguono la breccia, quindi ogni giocatore a turno, seguendo il movimento antiorario, prende le due coppie di pezzi seguenti, fino ad averne 12. Poi, ognuno prende un pezzo supplementare, quindi Est ne prende un secondo, in modo che Est ne abbia 14 e ciascuno degli avversari ne abbia 13.

Le combinazioni

Prima di descrivere l'azione principale del gioco è importante precisare le combinazioni che i giocatori devono realizzare con i propri pezzi. Esse sono di quattro tipi:

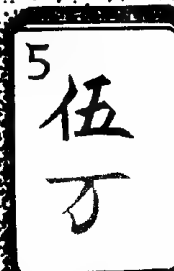
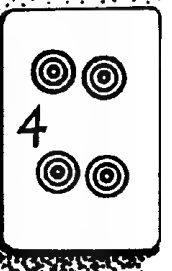
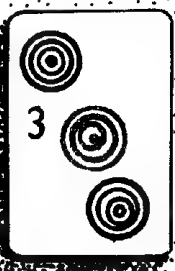
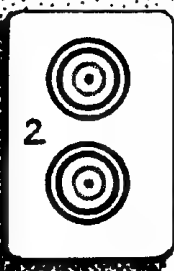
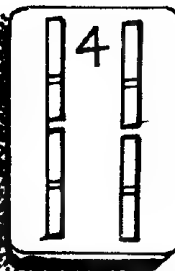
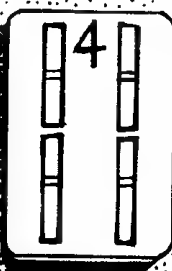
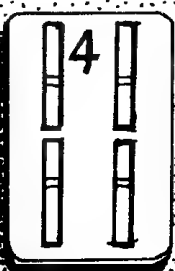
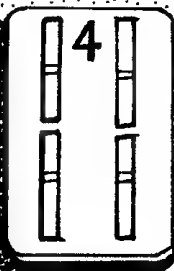
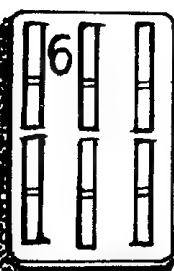
- Chow, o sequenza: 3 pezzi di uno stesso colore i cui numeri si susseguono. Per esempio: Cinque di Bambù, Sei di Bambù, Sette di Bambù;
- Coppia: 2 pezzi identici;
- Pung, o tris: 3 pezzi identici;
- Kong, o poker: 4 pezzi identici.

Nell'azione, lo scopo di ogni giocatore consiste nell'essere il primo a trasformare completamente la propria mano in Chow, Pung, Kong e al massimo in una coppia. Tale mano si chiama un « Mah Jongg ».

Il muro con l'orientamento e l'ordine dei lati.

L'apertura del muro.

Scambi

Est gioca per primo. Egli « elimina » a piacere uno dei propri pezzi, posandolo sul tavolo con il valore in vista, nel quadrato formato dal muro.
Se nessun giocatore richiede questo pezzo eliminato per completare una combinazione (vedasi più avanti a quali condizioni), Sud prende un pezzo nel muro, a sinistra della breccia e a sua volta ne elimina un altro. Se nemmeno questo secondo pezzo è richiesto, Ovest prende un pezzo nel muro, ne elimina uno dei suoi, e così via...
Se nessuno prende i pezzi eliminati ogni giocatore gioca e scarta a turno, seguendo il movimento antiorario, fino alla composizione di un Mah Jongg.

Prese

Quando un giocatore scarta un pezzo, un altro può prendere il pezzo stesso in due casi ben precisi:
1° per completare un Chow; il giocatore succede immediatamente a quello precedente e ha già in mano due pezzi che seguono, precedono o inquadrano il pezzo eliminato; posa davanti a sé il Chow completo, con i valori visibili, elimina un altro pezzo e passa il turno al vicino di destra;
2° per completare un Pung (o un Kong); il giocatore non deve necessariamente succedere a quello che ha appena giocato, ma basta che sia già in possesso di 2 (o 3) pezzi identici a quello appena scartato; colloca davanti a sé il Pung (o il Kong) completo, con i valori visibili e (dopo aver eventualmente preso un pezzo supplementare se si tratta di un Kong, per conservare la mano di 13 pezzi) scarta un pezzo prima di passare al vicino di destra.
Se chi prende il Pung o il Kong non è l'immediato successore di quello che ha appena giocato, il turno di uno o due giocatori è stato saltato. Per esempio, se Nord prende lo scarto di Sud, Ovest non ha avuto occasione di giocare.
Se un Chow e un Pung si presentano contemporaneamente, il Pung ha la priorità...
Può essere preso soltanto l'ultimo scarto, ma non i precedenti che restano visibili ma non utilizzabili.
Non è permesso prendere lo scarto per completare un Pung già posato e farne un Kong. La trasformazione di un Pung già a vista in un Kong può essere effettuata solo con un pezzo proveniente direttamente dal muro; nell'effettuare tale trasformazione, come detto sopra, il giocatore prende un pezzo supplementare prima di scartarne un altro, per conservare la propria

Un Mah Jongg.

mano di 13 pezzi (ciò che ha in mano, più le combinazioni, teoricamente di 3 pezzi). I pezzi supplementari sono presi dalla parte destra e non dalla parte sinistra della breccia.
Un giocatore può avere in mano un Kong naturale, formato unicamente con i pezzi presi dal muro, senza alcun pezzo pescato dallo scarto. Se lo colloca sul tavolo al suo turno di gioco, ne indica l'origine lasciando i due pezzi estremi con i valori nascosti. Un Kong naturale vale più punti di un Kong normale.

Essere pronti

Un giocatore ha una « mano pronta » o « è pronto » quando gli manca solo un pezzo per fare Mah Jongg. In tale situazione, egli gode di diversi privilegi. Per fare Mah Jongg, può:

- prendere uno scarto per fare Chow, anche se non segue immediatamente il giocatore che scarta, e con precedenza sugli altri;
- prendere con diritto di precedenza uno scarto per fare Pung;
- « prendere un Kong al volo », impadronendosi d'autorità del pezzo che uno degli avversari colloca sul tavolo per trasformare un Pung in Kong.

Mah Jongg

L'azione cessa non appena un giocatore ha in mano 4 combinazioni e una coppia. Gli altri giocatori depongono i valori che hanno in mano per contare i punti.
Quando nessuno dei giocatori ha fatto Mah Jongg e nel muro restano soltanto 14 pezzi, la partita viene considerata nulla.
Per il calcolo dei punti si distinguono le combinazioni « esposte », alcuni pezzi delle quali provengono dagli scarti, dalle combinazioni « naturali » i cui pezzi sono stati presi dal muro.
Ogni giocatore segna:

- Fiori e Stagioni: 4;
- Chow: 0;

	combinazione esposta	combinazione naturale
• coppia di Draghi	0	2
• coppia di Vento personale	2	2

• coppia di Vento della Breccia	2	2
• Pung da Due a Otto	2	4
• Pung da Uno a Nove	4	8
• Pung di Vento o di Drago	4	8
• Kong da due a Otto	8	16
• Kong da Uno a Nove	16	32
• Kong di Vento o di Drago	16	32

Inoltre il vincitore segna 20 punti, a cui aggiunge:
- 2 se il primo pezzo proviene dal muro;
- 10 se non ha né Pung né Kong;
- 100 se fa Mah Jongg dall'inizio, senza prendere nessun pezzo.

Quindi il vincitore moltiplica questo totale per 2:
- se non ha un Chow in mano;
- se fa Mah Jongg con il quindicesimo, penultimo pezzo (l'ultimo giocabile);
- se ha vinto prendendo un Kong « al volo »;
- se, con Venti e Draghi, ha solo Kong o Pung di 1 o di 9.

Moltiplica per 8:
- se, tranne Venti e Draghi, tutti i pezzi sono di uno stesso colore;
- se possiede solo Pung o Kong e un quattordicesimo pezzo che formi una coppia con uno dei pezzi precedenti (situazione permessa solo in questo caso).

Inoltre ciascun giocatore, sia esso vincente o perdente, moltiplica il proprio totale per 2:
- se ha il proprio Fiore o la propria Stagione (Est corrisponde al Fiore 1 e alla Stagione 1, Sud al Fiore 2 e alla Stagione 2 ecc...);
- se ha un Pung o un Kong di Draghi;
- se ha un Pung o un Kong del proprio Vento;
- se ha un Pung o un Kong del Vento della Breccia;

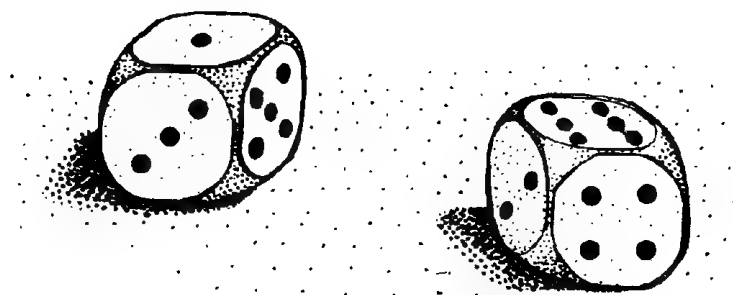
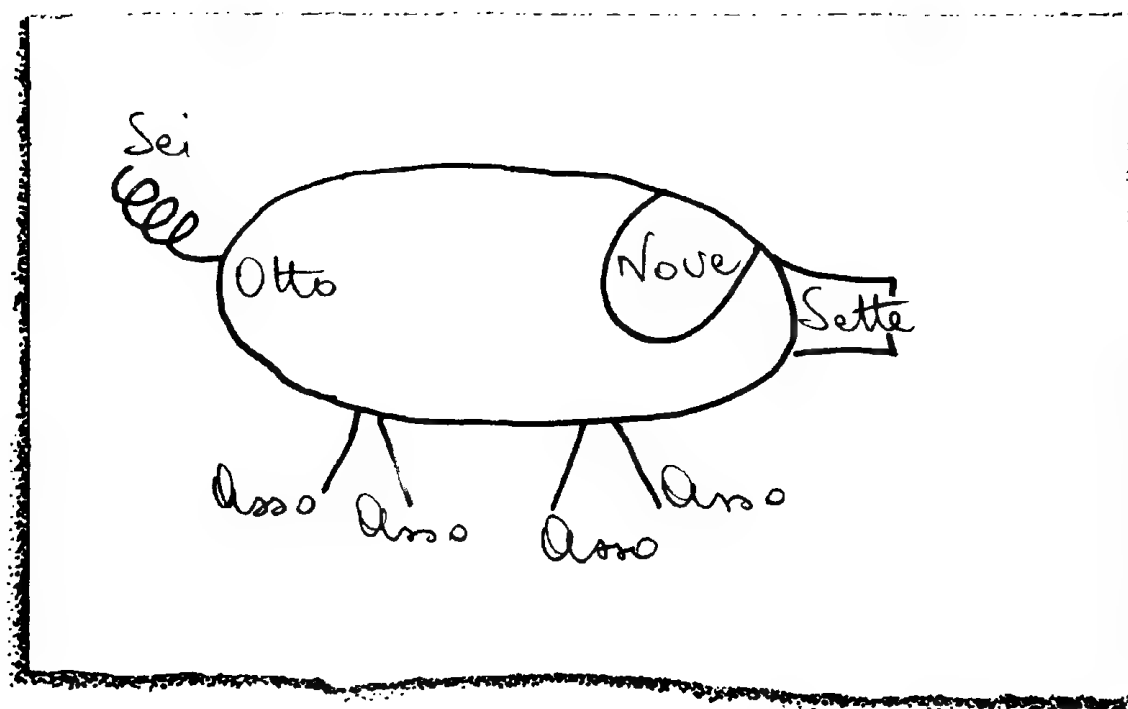
per 4 se ha contemporaneamente il suo Fiore e la sua Stagione; per 8 se ha i 4 Fiori e le 4 Stagioni contemporaneamente.
Ciascun giocatore, dopo aver conteggiato il proprio gioco, ne riceve il totale da ognuno degli altri giocatori. Il giocatore Est paga e riceve il doppio.
Essere Vento di Est è molto vantaggioso, per cui una partita è completa solo quando ciascun giocatore ha avuto occasione di esserlo. Il primo Vento di Est rimane tale fino a quando vince. Poi il turno passa al vicino di sinistra, che a sua volta resta Vento di Est fino a quando vince ecc... La partita si conclude quando il quarto giocatore cessa di essere Vento di Est.
Il Mah Jongg si è giocato nelle diverse regioni della Cina e in numerosi

paesi del mondo, il che spiega i numerosi modi di giocarlo e di contare i punti. Le regole che precedono sono una media di queste diverse tradizioni. Dal punto di vista della strategia, i pezzi più importanti sono quelli che hanno maggiori opportunità di formare dei Chow, dato che per i Pung e i Kong tutti i pezzi sono uguali. Un buon giocatore distinguerà dunque i Tre, Quattro, Cinque, Sei e Sette rispetto a Uno, Due, Otto e Nove, più isolati, in quanto all'estremità delle diverse serie.

Giochi di dadi

I dadi, oggetti della vita di ogni giorno presso gli egizi e i greci dell'età classica, sono fra i giochi più antichi. Sono anche quelli che si affidano più al caso, anche se le regole scelte qui sono quelle che meglio si prestano alle combinazioni reali.

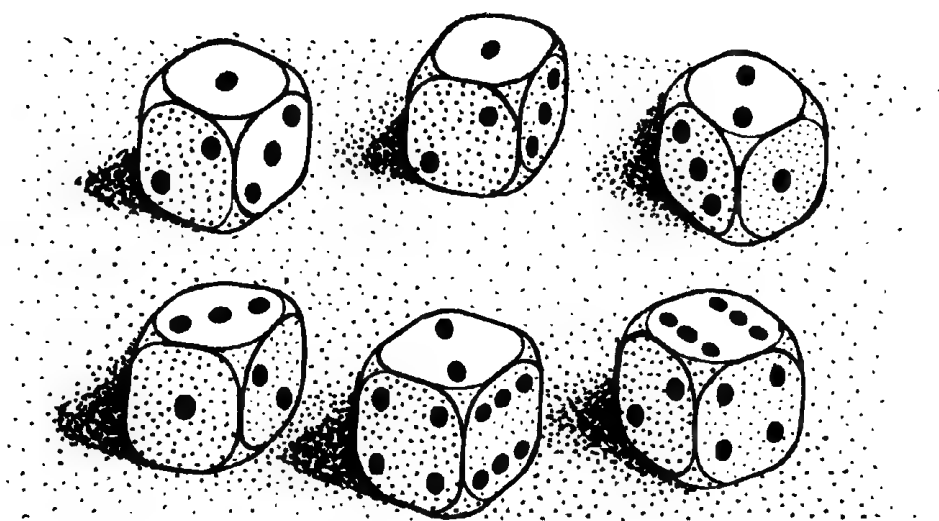
Il porcellino

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE Due dadi, una matita e un foglio di carta per ogni giocatore.
SCOPO Ciascuna parte del porcellino corrisponde a un numero. Vince chi riesce per primo a comporre il proprio porcellino ottenendo i numeri corrispondenti alle varie parti.
AZIONE Ciascun giocatore lancia un dado, e chi otterrà il numero più alto giocherà per primo. I giocatori si alterneranno quindi, seguendo il movimento orario, e ciascuno lancerà i dadi una sola volta a ogni turno di gioco.
Le corrispondenze tra le parti del porcellino e i numeri sono:
Ogni asso: una zampa;
Sei: la coda;
Sette: la testa;
Otto: il corpo;
Nove: l'orecchio.
Un giocatore può incominciare il proprio porcellino solo ottenendo Otto. In seguito, però, le altre parti possono succedersi in un ordine qualsiasi. In uno stesso lancio possono esserci molti Assi, cioè molte zampe. Il Sei della coda può essere ottenuto come somma di due numeri, oppure su un solo dado.
Un giocatore ha il diritto di giocare di nuovo quando ottiene un numero utilizzabile.
Vince il primo giocatore che completa il proprio porcellino. Tuttavia si decide spesso di « smontare » il porcellino: gli stessi numeri servono per cancellare le parti cui corrispondono. Vince chi si ritrova per primo con il foglio bianco.

Questo giocatore ha appena completato il proprio porcellino e ottiene Asso e Sei. Può scegliere tra il cancellare una zampa e la coda o cancellare la testa.

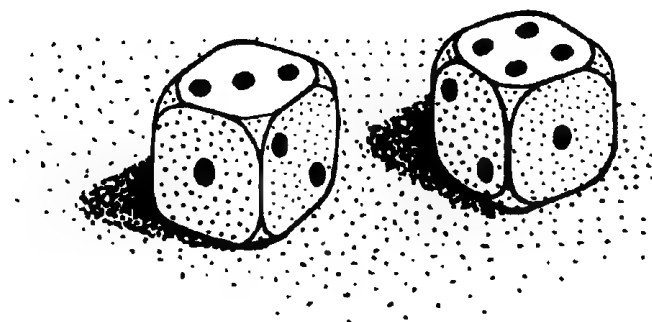
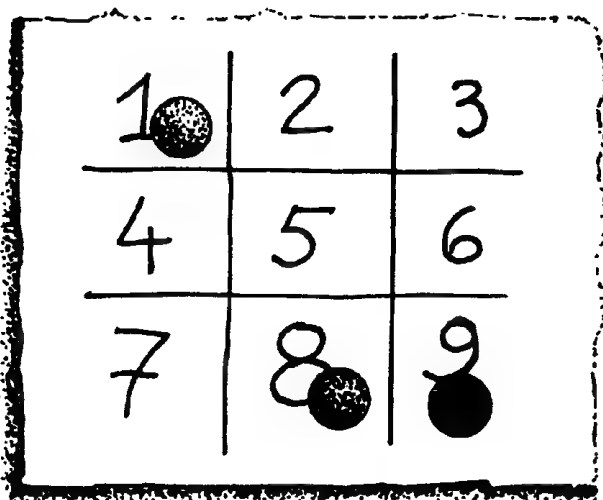
I cuori

GIOCATORI 2 giocatori o più.
MATERIALE 6 dadi e dei gettoni oppure un foglio di carta per marcare i punti.
SCOPO Lanciare i dadi per ottenere sequenze quanto più lunghe possibile partendo dall'Asso.
AZIONE Ciascun giocatore lancia un dado per stabilire quale di essi giocherà per primo. I giocatori si alternano quindi seguendo il movimento orario, lanciando ciascuno i 6 dadi una sola volta al proprio turno di gioco. Il risultato dei 6 dadi viene conteggiato secondo la lunghezza della sequenza ottenuta:

- Un Asso: 5 punti;
- Asso Due: 10 punti;
- Asso Due Tre: 15 punti;
- Asso Due Tre Quattro: 20 punti;
- Asso Due Tre Quattro Cinque: 25 punti;
- Asso Due Tre Quattro Cinque Sei: 35 punti.

Un Asso che esce due volte in un lancio può essere utilizzato una sola volta; è dunque impossibile contare più di una sequenza in un unico lancio.
Tre Assi in un solo lancio annullano tutti i punti accumulati fino a quel momento dal giocatore, che deve ripartire da zero. Vince chi raggiunge per primo 100 punti.

Le dodici caselle

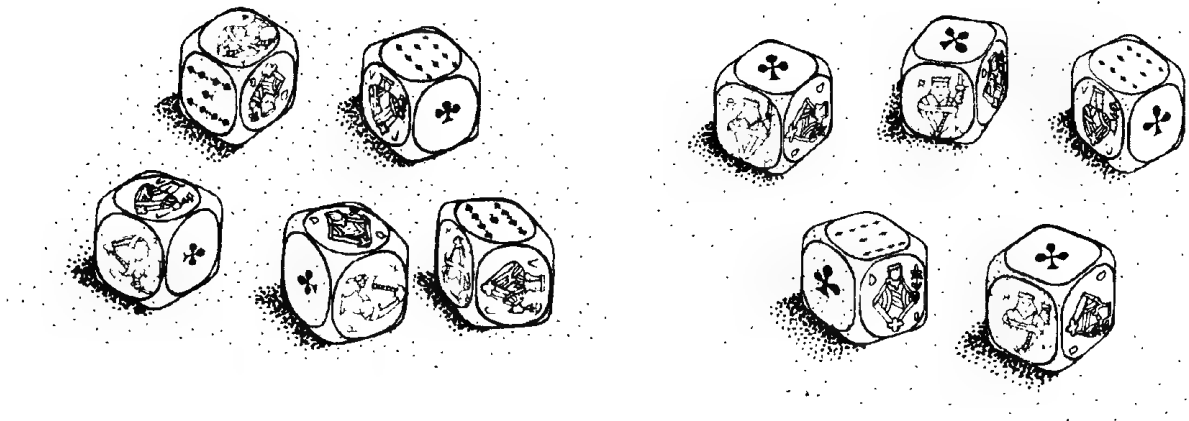
GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE 2 dadi, carta, una matita e 12 gettoni.
SCOPO Occupare delle caselle numerate da 1 a 12, quando le somme dei dadi coincidono con le somme delle caselle da occupare.
AZIONE I giocatori segnano 12 caselle sulla carta; ciascuna porta un numero da 1 a 12. I gettoni serviranno a segnare le caselle occupate.
Ogni giocatore lancia un dado per stabilire chi giocherà per primo. Quindi i giocatori si alternano seguendo il movimento orario, lanciando i dadi più volte a ogni turno di gioco.
Quando giunge il suo turno, un giocatore lancia i due dadi. Calcola la somma dei punti e cerca di occupare una o diverse caselle la cui somma sia uguale al punteggio dei dadi. Al primo lancio ciò è sempre possibile. Il giocatore conserva il diritto di giocare ancora fino a quando riesca a occupare una o più caselle la cui somma sia quella dei dadi stessi.
Il primo obiettivo del giocatore deve essere occupare le caselle Nove, Otto e Sette, in quanto ciò gli conferisce il diritto di lanciare un solo dado per occupare più facilmente le caselle con numeri bassi.
Il turno di un giocatore termina quando non riesce più a fare corrispondere la somma di una o più nuove caselle con quelle del dado o dei dadi lanciati.
Il giocatore segna la somma dei punti delle caselle vuote. Si tolgono i suoi gettoni dal quadro prima che il successivo giocatore inizi il nuovo turno.
La partita termina dopo 10 turni di gioco, e vince chi ha il totale più basso.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Il poker d'assi

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE 5 dadi speciali, in vendita ovunque, che abbiano sulle facce un Asso, un Re, una Dama, un Fante, un Dieci e un Nove, e dei gettoni.
SCOPO Lanciare i dadi per ottenere una mano di Poker quanto più possibile forte.
AZIONE Dieci gettoni sul tavolo. I turni saranno dieci, successivi. Al termine di ogni turno il vincitore prende un gettone: l'obiettivo consiste nell'acquisire il massimo numero di gettoni.
I giocatori lanciano un dado ciascuno e chi ottiene il valore più alto inizia il gioco. (L'Asso è il più forte, il Dieci il più debole). Poi, il vincitore di ogni giro inizia il giro seguente.
Le combinazioni da ottenere sono le mani di Poker, adattate alle figure esistenti, per cui un giocatore può avere:

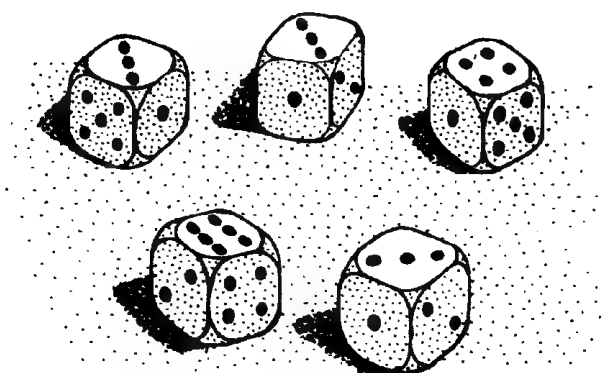
- un Poker, da 5 assi a 5 Dieci;
- un quadrato, da 4 Assi a 4 Dieci;
- una sequenza: Asso, Re, Dama, Fante, Dieci, la più forte, oppure Re, Dama, Fante, Dieci, Nove;
- un Full, composto da 3 facce identiche da una parte e da 2 facce identiche dall'altra. Il valore del tris, cioè delle tre facce identiche fa cessare la parità. In parità, interviene la coppia;
- una doppia coppia: 2 volte 2 facce identiche tra le 5. Ha la meglio la coppia più forte;
- una coppia: 2 facce identiche;
- nessuna coppia: la faccia più elevata fa cessare la parità di questi risultati, se no la seguente ecc...

Generalmente si considerano gli Assi come « matte », vale a dire che possono rimpiazzare qualsiasi altra faccia. In tal modo un poker di Re può essere costituito da 2 Re e 2 Assi. Tuttavia una combinazione senza Asso « matto », detta « greca », ha un valore superiore a una medesima combinazione, formata però con uno o più Assi.
A ogni giro, il giocatore che inizia lancia i dadi a piacere, una o due volte, riprendendoli tutti o in parte. Ciascun giocatore fa lo stesso, annunciando ad alta voce la mano ottenuta. Il vincitore con la mano più forte prende un

gettone. Nel caso vi siano degli ex aequo, questi rifaranno un giro tra di loro. Chi inizia un giro ha una funzione leggermente diversa da quella degli avversari. Se la combinazione che ottiene è « greca », egli può esigere che anche loro formino soltanto combinazioni greche. Qualsiasi combinazione non greca, anche se più alta della sua, non ha valore.
La partita termina quando tutti i gettoni sono stati distribuiti e vince chi ne ha il numero maggiore.
Praticamente il Poker d'Assi subisce spesso l'influenza del 421 e la partita si svolge in due fasi, nel corso delle quali i gettoni vengono dapprima attribuiti ai perdenti, poi ritirati ai vincitori (vedi p. 84).
Il Poker d'assi può essere giocato con dadi comuni, facendo corrispondere:
l'Asso al Sei;
il Re al Cinque;
la Dama al Quattro;
il Fante al Tre;
il Dieci al Due;
il Nove all'Uno.

Normalmente la prima mano, una sequenza dal Nove al Re, vince la seconda, un Full di Assi e Dieci. Ma se si è stabilito, come di solito avviene, che gli Assi sono « matte » e rimpiazzano qualsiasi faccia, la seconda mano è in realtà un Poker di Dieci e vince la sequenza.

Il golf coi dadi

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE 5 dadi, carta e una matita. (Eventualmente, i 5 dadi del gioco di Poker d'Assi.)
SCOPO Ottenere le combinazioni di 5 facce identiche con un numero minimo di lanci.
AZIONE Viene per prima cosa preparata una tabella che abbia una colonna per ciascun giocatore e una linea per ciascuna faccia di dado, Uno, Due, Tre, Quattro, Cinque e Sei (oppure per ogni figura del gioco del Poker d'Assi).
La partita si svolge in 6 giri. A ogni giro ciascun giocatore dovrà raggiungere la combinazione di 5 facce identiche di una linea che non ha ancora riempita. Per farlo, lancia i dadi, tutti o in parte, quante volte è necessario e segna il numero dei lanci nella casella corrispondente. In tal modo alla fine della partita ogni casella comporta un solo numero. Ciascun giocatore addiziona i numeri della propria colonna. Vince chi ha il totale più basso.

	Piero	Paolo	Maria
Uno		3	
Due			6
Tre	4	2	
Quattro	3		5
Cinque			
Sei			

Piero deve giocare. Ha appena lanciato 5 dadi. Il Quattro e i Tre cha ha ottenuto non gli sono di alcuna utilità, in quanto ha già realizzato le combinazioni corrispondenti. Conserva dunque solo il Sei e lancia di nuovo gli altri quattro dadi.

Il bidou

GIOCATORI 2 o 3.
MATERIALE Un cornetto e 3 dadi per ogni giocatore; 9 gettoni.
SCOPO Lanciare i dadi, tenere nascosto il risultato ottenuto e bluffare per trarne il massimo vantaggio.
AZIONE In partenza i 9 gettoni si trovano al centro del tavolo. La partita si svolgerà in giri successivi. Al termine di ogni giro, alcuni gettoni saranno presi dal perdente. È chiaro che lo scopo è prendere il minor numero di gettoni.
Ciascun giocatore lancia un dado, e quello che ottiene il miglior punteggio (il più forte è il Sei, il più debole è l'Asso) giocherà per primo. Poi, il vincitore di ogni giro inizierà il giro successivo.
All'inizio di ogni giro, ciascun giocatore lancia i dadi e tiene il cornetto sopra di essi per nascondere il risultato. Si accerta segretamente del risultato stesso sollevando il cornetto dalla sua parte o guardando attraverso il fondo se è trasparente. Se è soddisfatto del risultato lo conserva, se no ha diritto ad altri due lanci.
Il giocatore che inizia il giro precisa una posta; per esempio: « 2 gettoni » oppure « 3 gettoni ». Il giocatore seguente ha la scelta tra 3 possibilità:

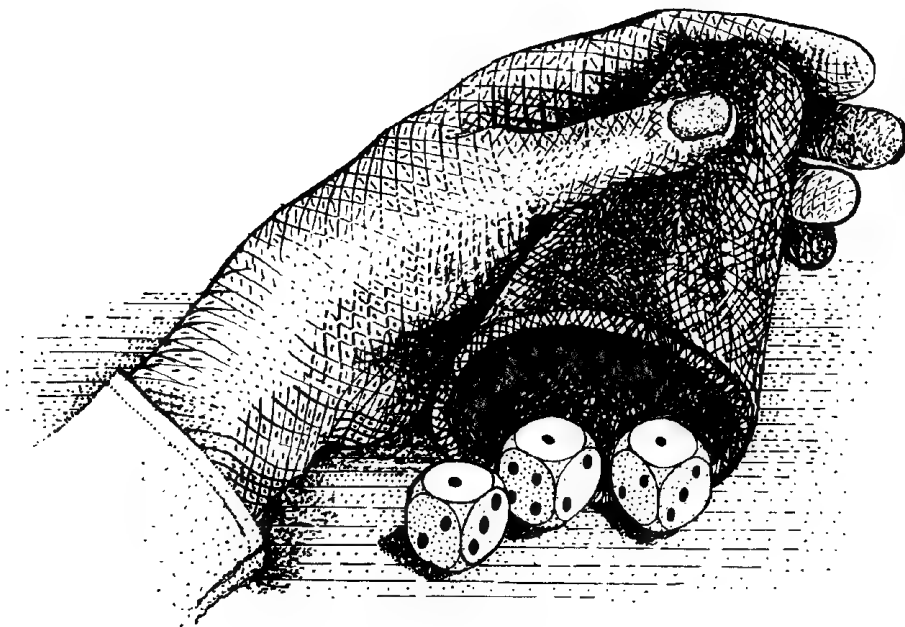
- dire: « Passo », cioè ritirarsi e prendere la metà della posta. Se i giocatori sono 2 il giro termina, se sono 3 continua;
- dire: « Tenuto », nel caso in cui sia pronto a confrontare il proprio risultato con il precedente. Se i giocatori sono 2 il giro termina; i risultati vengono confrontati e il più debole raccoglie la posta. Se i giocatori sono 3 il giro continua;
- dire un numero superiore alla posta, nel caso in cui desideri aumentarla, per ragioni vere o per bluff. Dice « tappeto » nel caso in cui desideri impegnare tutti i gettoni che rimangono sul tavolo.

Ciascun giocatore, a turno, ha in tal modo tre opzioni. Il giro termina:

- se i giocatori sono due, quando uno di essi si è ritirato oppure ha « tenuto »;
- se i giocatori sono tre, quando uno di essi si è ritirato e anche un altro si è ritirato oppure ha tenuto, oppure quando 2 dei giocatori hanno tenuto.

Nell'ordine, le combinazioni sono:

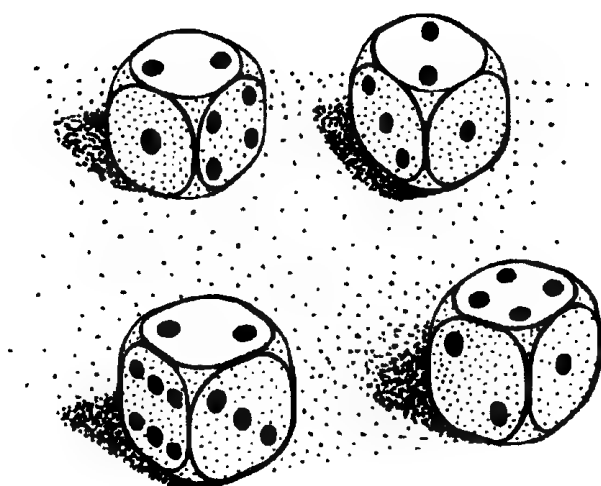
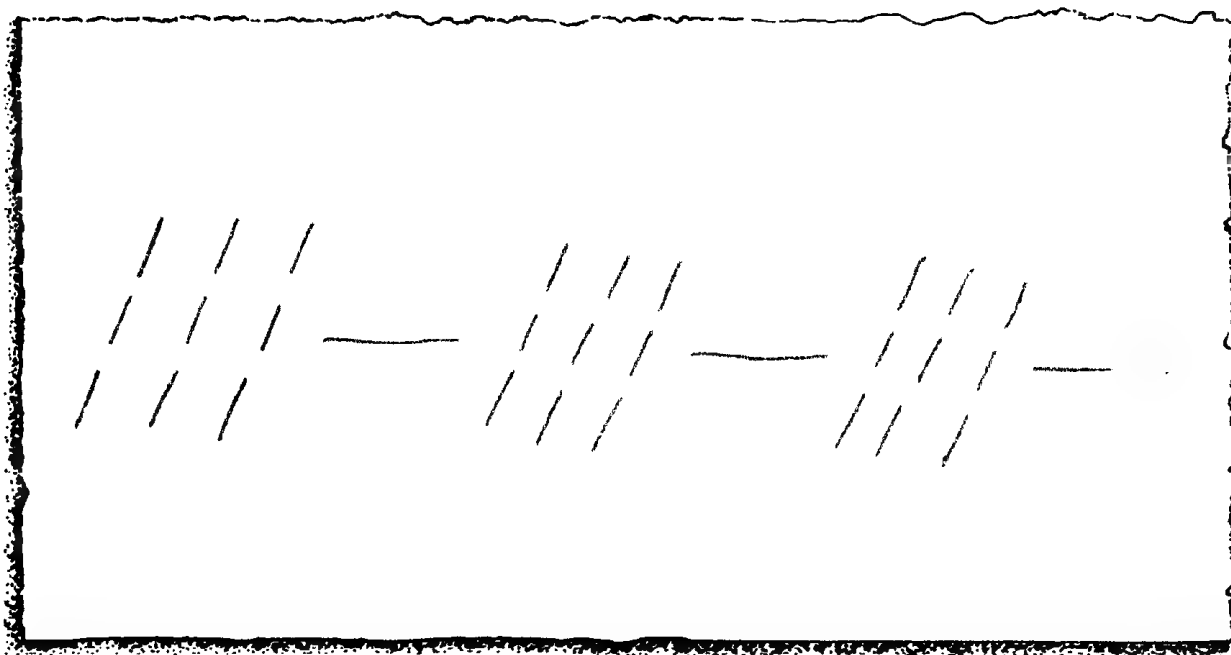
- il *Bidou*: Due, Asso, Asso;
- il *Bidet*: Due, Due, Asso;
- il *421*: Quattro, Due, Uno;
- i *brelans* (tris) (3 facce identiche) da Sei, Sei, Sei a Asso, Asso, Asso. Il tris d'Assi ha il vantaggio di una anomalia: è più debole del Bidet, del 421 e degli altri tris, ma batte il Bidou;
- le *Scale*:
  Tre, Tre, Sei
  Tre, Tre, Cinque
  Tre, Tre, Quattro
  Tre, Tre, Due
  Tre, Tre, Asso
- le *Sequenze*
  Sei, Cinque, Quattro
  Cinque, Quattro, Tre
  Quattro, Tre, Due
  Tre, Due, Asso
- tutte le altre combinazioni, classificate secondo la somma dei punti, da Sei, Sei, Cinque (17 punti) a Tre, Due, Due (7 punti).

In generale, quando 2 giocatori sono in parità i punti vengono divisi. Ma il giro è spesso rifatto.
La partita termina quando tutti i gettoni del banco sono assegnati. Vince chi ne ha in numero minore.

Questo giocatore, ottenuto al primo lancio un tris di Assi, ha tutto l'interesse a conservare i propri dadi come sono. Al massimo, potrebbe sperare di ottenere il Bidou rilanciando un dado, ma questa figura è in realtà più debole del tris d'Assi. Può essere battuto solo dal Bidet e dal 421, il che gli suggerisce di essere audace.

Il cavaliere

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE 4 dadi, una lavagnetta e gesso, oppure carta e matite.
SCOPO I giocatori cercano di ottenere quattro facce identiche, oppure tre facce identiche, oppure almeno una coppia. Man mano che le combinazioni riescono, i giocatori cancellano dei trattini disegnati in precedenza.
AZIONE Ogni giocatore ha davanti a sé, segnate con il gesso sulla lavagnetta o con la matita sulla carta, 9 linee verticali e 3 linee orizzontali. Ogni linea verticale è separata in tre pezzi, il che forma 27 pezzi verticali.
Ciascun giocatore getta un dado, e chi ottiene il punteggio più forte inizia il primo giro. Poi, l'azione si svolge in giri successivi e il vincitore di ogni giro inizia quello seguente.
Al termine del giro chi ha ottenuto la combinazione più forte cancella o sbarra un certo numero dei propri trattini prima di iniziare il giro successivo. Le combinazioni, nell'ordine, sono:

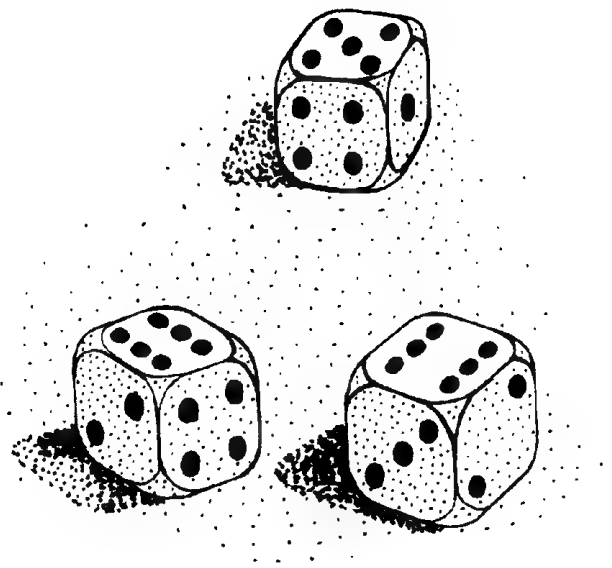
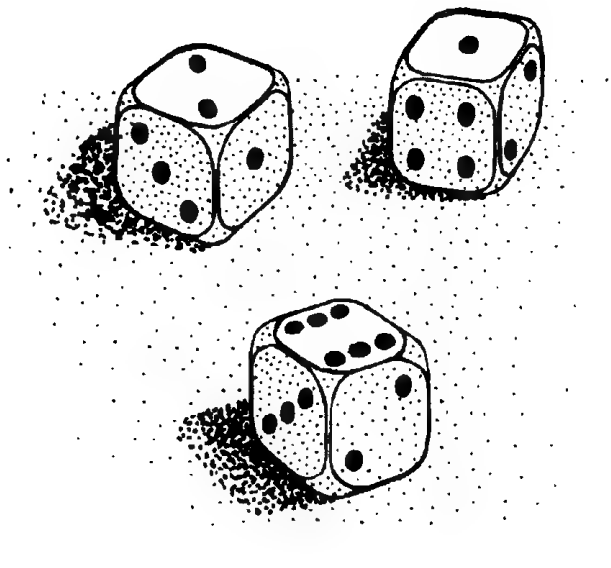
- 4 facce identiche: il giocatore vince subito la partita a meno che un altro giocatore non abbia a sua volta quattro facce di un punto superiore (nell'ordine: Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due, Asso) e ne sia quindi il vincitore;
- 3 facce identiche, classificate secondo il loro punto che permettano di cancellare una linea orizzontale oppure un'intera verticale;
- 2 coppie, classificate secondo i loro punti, da Sei Sei Cinque Cinque a Cinque Cinque Asso Asso che permettano di cancellare un'intera verticale;
- le altre 2 coppie, classificate da Quattro Quattro Tre Tre a Due Due Asso Asso, che permettano di cancellare 2 pezzi di verticale;
- gli altri risultati, classificati nell'ordine dei numeri che possono formare (il segno più forte dà le migliaia, quello che segue le centinaia ecc...) che permettano di cancellare un pezzo di verticale.

Non vi è spareggio: se due giocatori ottengono insieme la migliore combinazione di un giro, vince chi l'ha formata per primo.
L'azione termina non appena un giocatore ha cancellato tutti i suoi trattini: è lui il vincitore.

Se nessun altro segnerà di più nel medesimo giro, questo giocatore potrà cancellare una delle sue linee orizzontali.

Lo zanzi

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE Tre dadi e dei gettoni.
SCOPO Lanciare i dadi per ottenere uno « zanzi » (3 facce identiche) o, in mancanza, il massimo di Assi e di Sei.
AZIONE Dieci gettoni sul tavolo. I giocatori se ne appropriano nel corso di una serie di giri successivi.
Ciascun giocatore lancia un dado. Chi ottiene il punteggio più forte inizia il primo giro. Poi, il vincitore di ogni giro inizierà il giro successivo.
A ogni giro il giocatore che gioca per primo lancia a suo piacere i dadi una, due o tre volte, riprendendoli tutti o in parte. Tuttavia il suo numero di lanci sarà rispettato dai giocatori che lo seguiranno. Per esempio, egli dirà: « in due » e gli altri giocatori potranno lanciare i propri dadi una o due volte al massimo.
Il vincitore di un giro è quello che ottiene la migliore combinazione. Le migliori combinazioni sono anzitutto gli zanzi, dall'Asso al Due:

- zanzi di Assi: 3 Assi;
- zanzi di Sei: 3 Sei;
- zanzi di Cinque: 3 Cinque;
- zanzi di Quattro: 3 Quattro;
- zanzi di Tre: 3 Tre;
- zanzi di Due: 3 Due.

Se nessun giocatore ha ottenuto uno zanzi, nel gioco ha fine lo stato di parità conteggiando i punti nel modo seguente:
a) ogni Asso: 100;
b) ogni Sei: 60;
c) ogni Cinque, Quattro, Tre o Due, rispettivamente 5, 4, 3 o 2.
Alla fine di ogni giro chi ha la combinazione più forte prende un gettone prima di iniziare il giro successivo. I giocatori si succedono sempre seguendo il senso orario. Se due di essi sono vincitori ex aequo, vi è spareggio, e viene effettuato un giro supplementare.
La partita termina quando al centro del tavolo non vi sono più gettoni. Il vincitore è chi ne possiede il maggior numero.

Tra questi due giocatori non è uscito alcuno zanzi. Il primo di essi vince con 162 punti contro 125 punti del secondo.

Il 421

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE 3 dadi e 11 gettoni.
SCOPO Lanciare i dadi per ottenere Quattro, Due e Uno oppure un paio di Assi, oppure 3 facce identiche.
AZIONE Gli 11 gettoni si trovano al centro del tavolo. In una prima fase i giocatori se ne appropriano tentando di prenderne il minor numero; in una seconda fase cercano di sbarazzarsene, consegnandoseli a vicenda.
Ciascun giocatore lancia un dado; chi ottiene il punteggio più alto (nell'ordine: Asso, Sei, Cinque ecc.) inizia il primo giro. Poi, il vincitore di ogni giro inizia quello successivo. A ogni giro il giocatore che lo inizia lancia a suo piacere i dadi una, due, o tre volte, riprendendoli poi tutti o in parte. È tuttavia il solo a beneficiare di tale libertà: il suo numero di lanci deve essere rispettato esattamente dai giocatori che seguono. Egli dice: « in uno », « in due » o « in tre » e gli altri giocatori devono lanciare i dadi esattamente una, due, o tre volte. Questo vincolo è talvolta spiacevole. Un giocatore che deve lanciare tre volte e ottiene, per esempio, un 421 al secondo lancio, è costretto a riprendere almeno un dado per un terzo lancio.
Ciascun giocatore può comunque liberarsi da questo obbligo. Se per esempio un giocatore deve lanciare tre volte ma pensa, prima del lancio uno o due, che il risultato dovrebbe essere soddisfacente, può battere il tavolo con il dado o con i dadi dicendo: « passo» e non sarà costretto a un nuovo lancio. (Non potrà farlo nemmeno se il risultato è mediocre.)
Le combinazioni sono, nell'ordine:

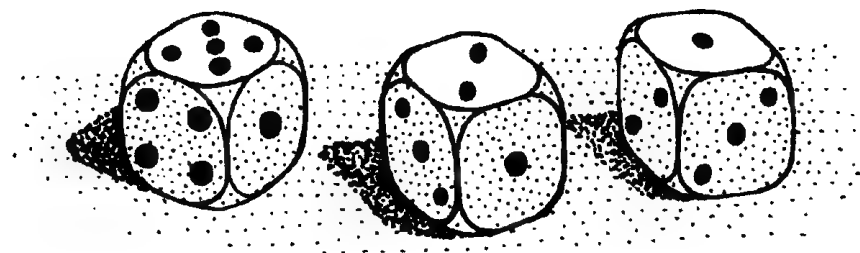
- Quattro, Due, Uno;
- 3 Assi;
- Due Assi, Sei;
- 3 Sei;
- Due Assi, Cinque;
- 3 Cinque;
- 2 Assi, Tre;
- 3 Tre;
- 2 Assi, Due;
- 3 Due;
- Sei, Cinque, Quattro;
- Cinque, Quattro, Tre;
- 2 Assi, Quattro;
- 3 Quattro;
- Quattro, Tre, Due;
- Tre, Due, Asso.

Per tutti gli altri risultati, le cifre ottenute vengono classificate nell'ordine per formare un numero: il più elevato per le centinaia, il successivo per le decine e l'altro per le unità. Il numero più forte vince gli altri.
Nel corso della prima fase, a ogni giro, raccoglie gettoni solo colui che ha la combinazione peggiore e ne prende nel numero indicato dalla migliore combinazione ottenuta:

- Quattro, Due, Uno: tutti i gettoni meno uno;
- 3 Assi, 2 Assi, Sei o 3 Sei: 6 gettoni;
- 2 Assi, Cinque o 3 Cinque: 5 gettoni;
- 2 Assi, Quattro o 3 Quattro: 4 gettoni ecc.;
- una Sequenza: 2 punti;
- ogni altro numero: 1 punto.

Ci si accorda spesso che il numero più debole, Due Due Uno si chiami « negativo » e faccia perdere al suo possessore almeno 2 punti.
La seconda fase del gioco ha inizio quando sul tavolo non ci sono più gettoni. A ogni giro, solo il giocatore che ha la migliore combinazione passa gettoni a chi ha la peggiore. Nel caso in cui abbia:

- un 421, passa tutti i gettoni e, contemporaneamente, vince;
- un'altra combinazione, passa il numero di gettoni indicato più sopra.

Quando nel corso di un giro diversi giocatori vincono o perdono con punteggio pari, vi è lo spareggio: essi effettuano allora un giro supplementare tra di loro.
L'azione termina quando un giocatore non ha più gettoni: è il vincitore. Può vincere anche al termine della prima fase, a condizione che non abbia preso nessun gettone dal tavolo.

Questo giocatore ha ottenuto Cinque Due Uno al primo lancio, e ha interesse a lanciare nuovamente il Cinque. Con altri due lanci, avrebbe in tal modo:

- una opportunità su tre di ottenere un 421;
- una opportunità su tre di ottenere Uno Due Tre;
- due opportunità su tre di ottenere almeno un 421 o una sequenza.

Il camerun

GIOCATORI 2 o più.
MATERIALE 5 dadi, carta e matita per segnare le combinazioni ottenute.
SCOPO Sono possibili dieci tipi di combinazioni di dadi (dadi simili tra loro, o che si susseguono...). Ciascun giocatore ha l'occasione di giocare dieci volte e tenta ogni volta di realizzare il massimo dei punti in uno dei dieci tipi di combinazione.
AZIONE Sulla carta viene preparata una tabella, che contiene tante colonne quanti sono i giocatori e tante linee quanti sono i tipi di combinazione. Questi tipi di combinazione sono:
Gli Assi: Lo scopo di questa combinazione consiste nell'ottenere con i 5 dadi il maggior numero possibile di Assi. Il giocatore segna tanti punti quanti sono gli Assi che ha ottenuto.
I Due: Ottenere il maggior numero possibile di Due e segnare 2 punti per quanti Due sono usciti.
I Tre: Ottenere il maggior numero di Tre e segnare per altrettante volte 3 punti.
I Quattro: Ottenere il maggior numero di Quattro e segnare altrettante volte 4 punti.
I Cinque: Ottenere il maggior numero di Cinque e segnare altrettante volte 5 punti.
I Sei: Ottenere il maggior numero di Sei e segnare altrettante volte 6 punti.
La Piccola Sequenza: Ottenere esattamente le facce Uno, Due, Tre, Quattro e Cinque e segnare 15 punti.
La Grande Sequenza: Ottenere esattamente le facce Due, Tre, Quattro, Cinque e Sei e segnare 20 punti.
Il Full: Ottenere un tris e una coppia, vale a dire 3 facce identiche da una parte e 2 facce dall'altra. Il giocatore segna il totale dei punti delle facce. Per esempio, se ha ottenuto 3 Quattro e 2 Due, segnerà 16 punti.
La Cinquina (Quine): Ottenere 5 facce identiche e segnare 30 punti (qualunque sia il valore delle facce).

In questo caso, dopo un primo lancio, Piero non è in grado di tentare né i Tre (li ha già fatti) né i Quattro (linea bloccata da Michele) né il Full (linea bloccata da

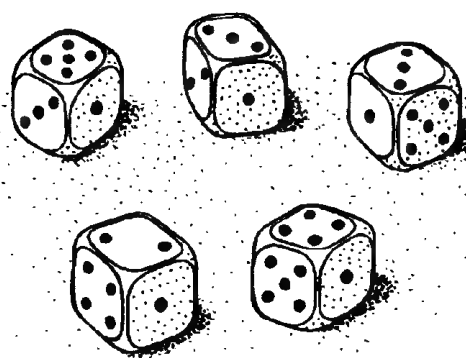
	Piero	Anna	Giann	Luigi
Asso				
Due				
Tre		15		
Quattro				
Cinque				
Sei				
Piccola sequenza				0
Grande sequenza			0	
Full	0			
Cinquina				

Andrea), e può tentare:

- una Sequenza, lanciando un Tre e un Quattro;
- una Cinquina, conservando i 2 Tre o i 2 Quattro.

  Questo risultato permette di segnare una Piccola Sequenza: dei Sei: 4 +6 = 24 punti.

  Se la Piccola Sequenza è già stata realizzata e si deve combinare la Grande, bisognerà accontentarsi dei 18 punti per i Sei. Ottenuto tale risultato al primo lancio, il giocatore può lanciare nuovamente (purché tutte le sue linee siano vuote) il Due e il Tre, ma rischia di ottenere: un altro Sei: 24 punti in Sei;
- altri 2 Sei: un Piccolo Generale di 60 punti;

  una coppia qualunque: un piccolo Full di 30 punti.

Quando la tabella è pronta ciascun giocatore, a turno, lancia i 5 dadi. Se è soddisfatto del risultato, può annunciare una combinazione e segnare i punti corrispondenti, oppure può non annunciare nulla e lanciare nuovamente alcuni o tutti i dadi. Su questo nuovo risultato ha ancora la scelta tra annunciare e segnare una combinazione o lanciare di nuovo. Tuttavia, prima di lanciare nuovamente, deve precisare quale combinazione cerca di ottenere e il risultato sarà definitivo. Un giocatore non può quindi lanciare più di tre volte per giro.
Se il terzo risultato non corrisponde alla combinazione prescelta, il giocatore marca zero sulla linea corrispondente.
Un giocatore può tentare una sola volta ciascun tipo di combinazione, e il risultato che ottiene su una data linea, zero o più, è definitivo.
Ecco un esempio. Un giocatore ottiene con un primo lancio 2 Tre, un Cinque, un Quattro e un Due. Egli può:

- lanciare il Cinque, il Quattro e il Due, con la speranza di ottenere un maggior numero di Tre, oppure un altro Tre e una coppia di un altro numero ecc...;
- lanciare uno dei Tre, con la speranza di ottenere un Asso o un Sei, per avere poi una Piccola o una Grande Sequenza, scelta assai più rischiosa della precedente.

In entrambi i casi, non ha ancora precisato nulla e non rischia di effettuare una mossa nulla. Supponiamo ora che abbia scelto invece la prima possibilità e che ottenga in totale: 2 Tre, 2 Due e un Sei. Può allora, tra l'altro:

- conservare i Tre e lanciare nuovamente gli altri 3 dadi, scelta che gli assicura almeno 6 punti nel caso in cui annunci « i Tre »;
- lanciare soltanto il Sei annunciando « Full », scelta che gli farà ottenere 12 punti nel caso in cui prenda un Due, 13 punti nel caso in cui ottenga un Tre e Zero nelle altre quattro eventualità.

Oltre alle regole precedenti, esistono regole di blocco delle linee. Ciascuna delle 6 prime linee è bloccata non appena un giocatore ha ottenuto in essa il massimo possibile. Per esempio, quando un giocatore ha segnato 15 punti con 5 Tre ottenuti sulla linea dei Tre, nessun altro giocatore può tentare il Tre. Ciascuna delle 4 altre linee, Sequenze, Full o Cinquina, è bloccata non appena un giocatore ha segnato oppure ha semplicemente annunciato che tentava di riuscirvi, e ciò tanto nel caso in cui il suo risultato sia nullo o meno. Può dunque avvenire talvolta che si abbia interesse a tentare una combinazione difficile con poche opportunità di riuscita per bloccarne l'accesso agli altri giocatori. L'azione termina quando tutte le linee sono bloccate e ciascun giocatore somma i punteggi della propria colonna. Vince chi raggiunge il totale più alto.

Varianti

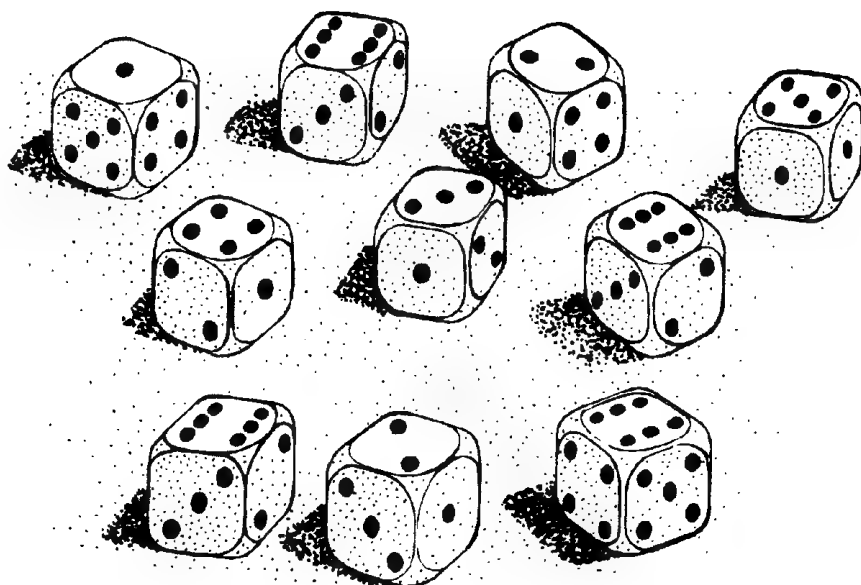
Il Cheerio

Esiste un undicesimo tipo di combinazione, che si inserisce tra il Full e la Cinquina: *la Mano*. Le facce possono essere di qualsiasi tipo; il giocatore segna semplicemente il totale dei loro punti. Per esempio, per Sei, Sei, Cinque, Tre, Due: 22 punti.
Quando arriva il suo turno, un giocatore lancia i propri dadi a piacere una volta o due al massimo e può annunciare la propria combinazione soltanto dopo il secondo lancio.
Un giocatore non può attuare che una sola volta ogni combinazione, ma non può bloccare la linea agli altri giocatori.

Il doppio Camerun

Le combinazioni sono le stesse del Camerun, tuttavia:

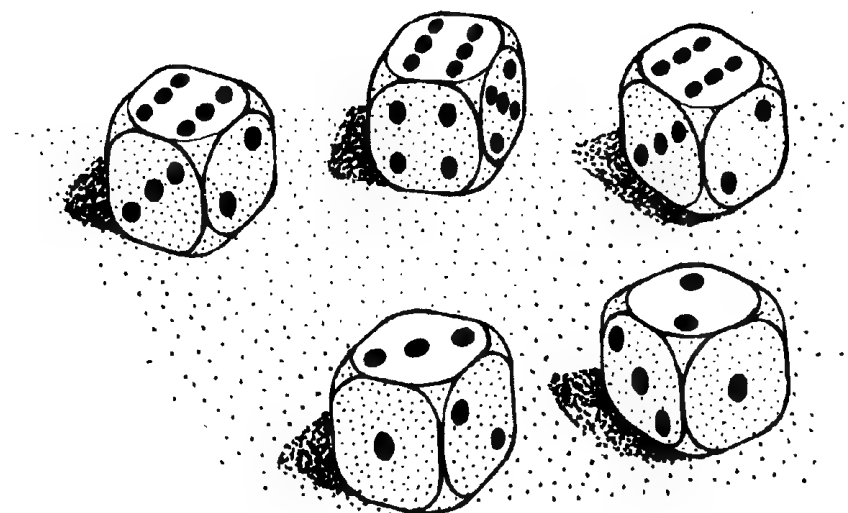
- la Piccola Sequenza si chiama *Piccolo Camerun* e segna 21 punti;
- la Grande Sequenza si chiama *Grande Camerun* e segna 30 punti;
- la Cinquina segna 50 punti.

Quando giunge il suo turno, il giocatore lancia 10 dadi anziché 5, e ha diritto a uno, 2 o 3 lanci, a piacere. Quando si ferma, separa i 10 dadi in 2 gruppi di 5 e annuncia e segna una combinazione per ogni gruppo.

I giocatori seguono le regole del Cheerio, senza blocco di linee e giocano 5 volte ciascuno, nella speranza di effettuare le 10 combinazioni possibili.

Il Generale

Ciascun giocatore ha diritto a tre lanci per ogni giro.
La tabella è quella del Camerun, con alcune differenze:

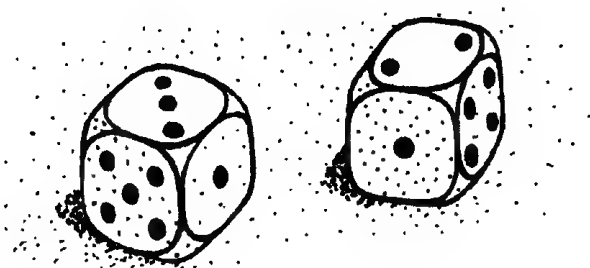
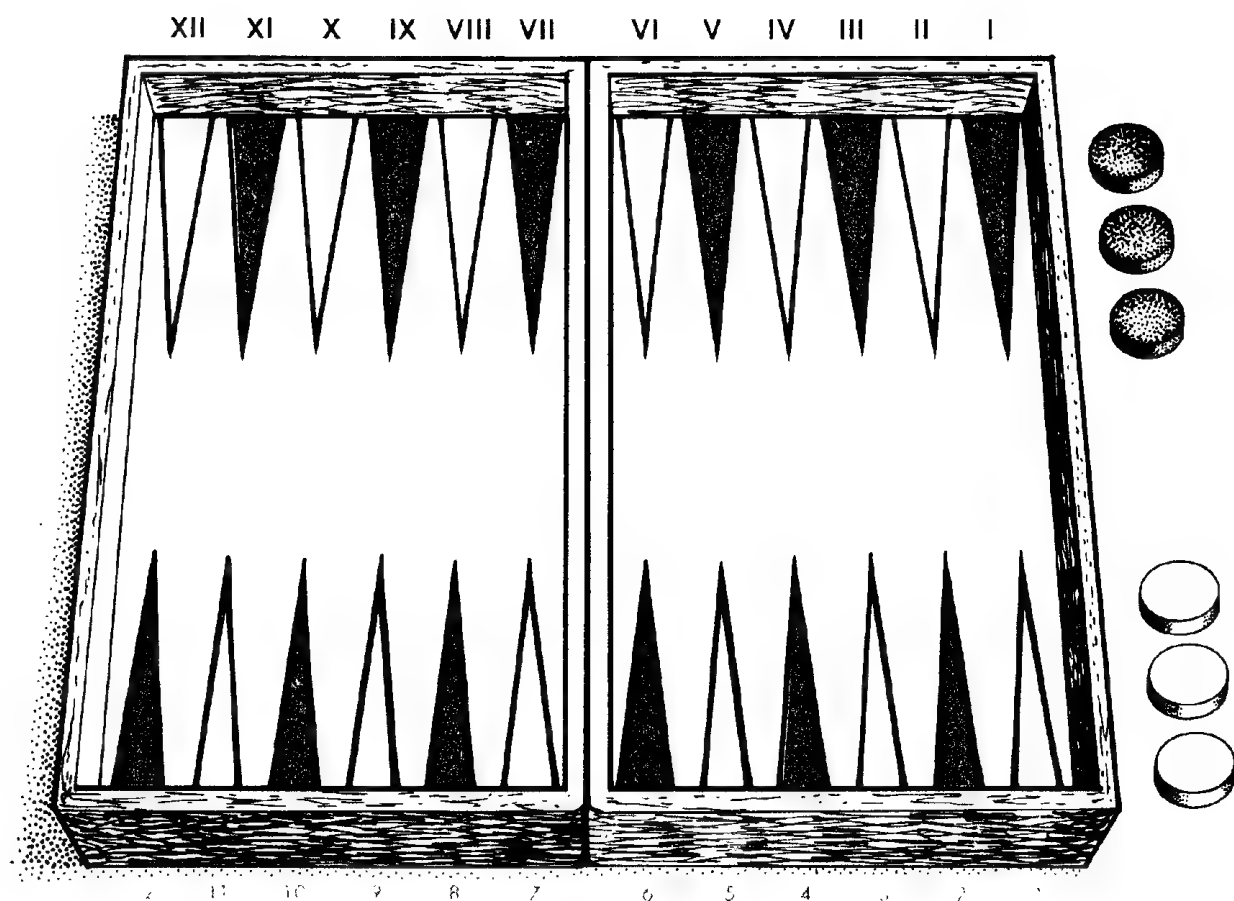
- le 6 prime linee sono identiche e i giocatori vi segnano gli stessi punti;
- le Sequenze sono messe insieme in una sola linea; ogni giocatore non può effettuare che una sola Sequenza, la Grande o la Piccola. In entrambe, il Due, il Sei o, eventualmente, tutti e due contemporaneamente possono essere rimpiazzati da un Asso. Una sequenza vale 25 punti se è attuata con un solo lancio e 20 punti se formata con 2 o 3 lanci;
- il Full vale 35 punti in un solo lancio e 30 punti in 2 o 3 lanci;
- una nuova combinazione, il Quadrato, consiste nell'ottenere 4 facce identiche e vale 45 punti in un lancio o 40 punti in 2 o 3 lanci;
- la Cinquina, chiamata « Generale », è un « Grande Generale » se viene formata con un solo lancio e chi lo fa vince di colpo la partita. In 2 o 3 lanci, è il « Piccolo Generale » e vale 60 punti.

Un giocatore può annunciare la combinazione che desidera realizzare solo dopo il secondo o il terzo lancio.
Il giocatore non può formare più di una volta ogni tipo di combinazione ma nessuna regola gli permette di bloccare una linea agli altri giocatori.

I giochi con le 24 frecce

Legate ai dadi, le pedine di questo gruppo di giochi continuano un lungo, antico percorso. Le 24 frecce risalgono come minimo all'epoca classica e hanno conosciuto il periodo più glorioso durante il medioevo in Europa. Ricordano le origini delle pedine, apparse per prime con alcuni giochi molto semplici, che simulavano le corse. Il piacevole gioco del Tric Trac tornerà di nuovo alla ribalta dopo quasi un secolo di oblio e il revival del Backgammon?

Il gira-casella

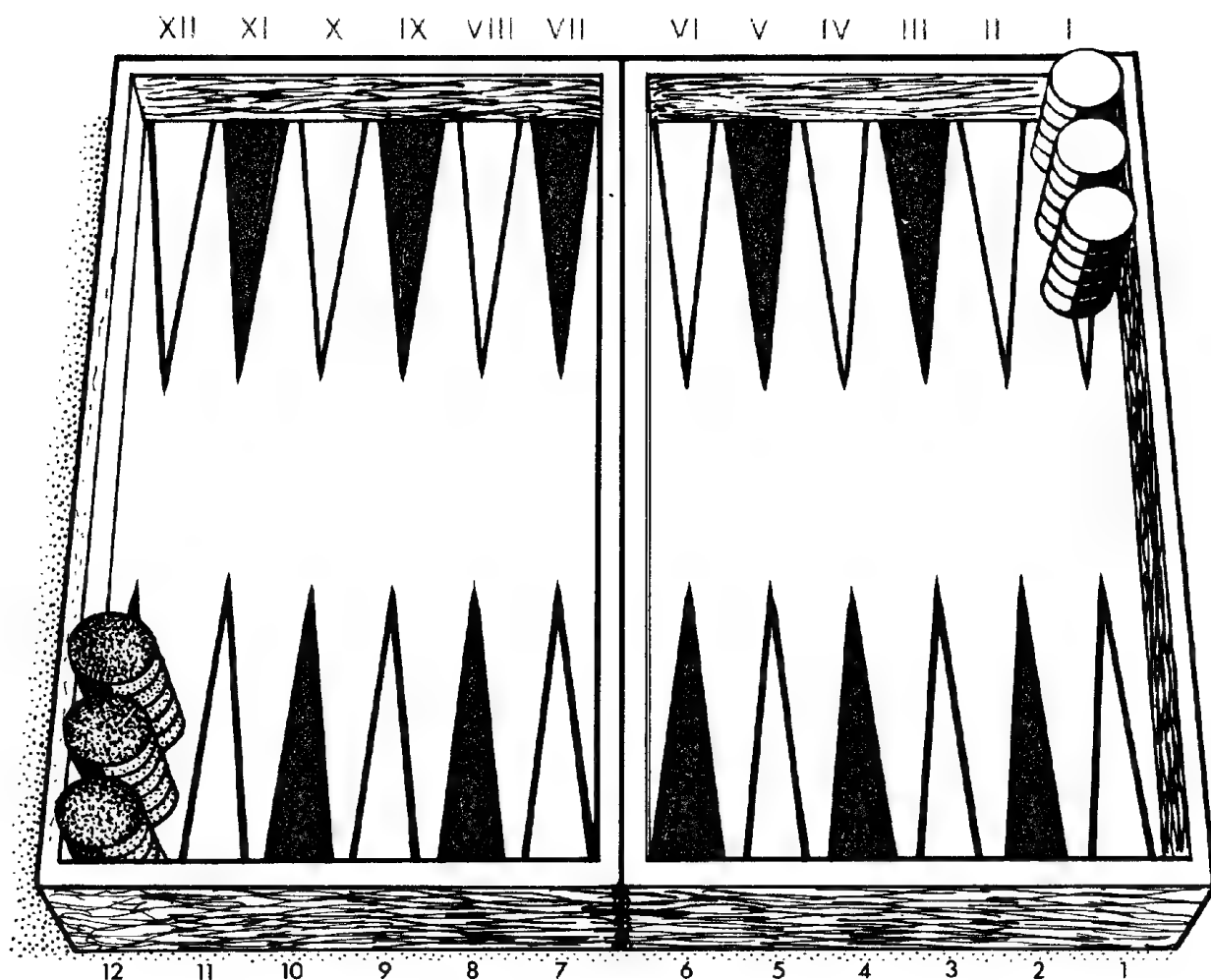
GIOCATORI 2.
MATERIALE Il percorso normale del Giacchetto e della Tavola Reale, con 24 frecce, oltre a 3 dame nere, 3 dame bianche e 2 dadi.
SCOPO Percorrere 12 caselle con 3 dame tendendo delle trappole all'avversario ed evitando le sue.
AZIONE In partenza, ciascun giocatore toglie le 3 dame del proprio colore, e tenterà di far loro percorrere le 12 caselle poste dalla propria parte.
Ogni giocatore lancia quindi, a turno, i due dadi. Se risultano due numeri diversi, fa avanzare 2 sue dame, ciascuna di uno dei numeri. Se esce 2 volte lo stesso numero, fa avanzare una sola dama di questo numero.
Le dame di uno stesso colore non possono doppiarsi, e una di esse non può passare davanti a una dama o alle dame che la precedono.
Quando una dama si arresta davanti a una dama di colore diverso posta dall'altra parte del gioco, quest'ultima esce dal gioco stesso, e dovrà riprendere il proprio percorso da zero.
Tali esclusioni non possono avere luogo sulle dodicesime caselle che rappresentano il termine del percorso: le dame vi possono accedere solo raggiungendole con esattezza.
L'azione termina non appena un giocatore ha posto le sue 3 dame sulla dodicesima casella: il vincitore è lui.

XII XI X IX VIII VII VI V IV III II I

Il giacchetto

GIOCATORI 2.
MATERIALE Il percorso del Giacchetto con 12 frecce, oltre a 15 dame nere, 15 dame bianche e 2 dadi.
SCOPO Secondo il risultato dei dadi, ciascun giocatore porta le sue dame nella propria parte di percorso, poi le fa uscire dal gioco.
AZIONE In partenza, le dame vengono disposte come indicato dalla figura. Tanto le bianche quanto le nere progrediranno seguendo il movimento antiorario per raggiungere il quarto più lontano del percorso. Per ciascun giocatore l'azione si svolge in tre fasi successive:
1 PERCORSO DELLA STAFFETTA Ogni giocatore deve dapprima portare una qualunque sua dama, la « staffetta » nel quarto del percorso situato alla propria destra:
— per i neri: 1, 2, 3, 4, 5 o 6;
— per i bianchi: I, II, III, IV, V O VI.
2 PERCORSO GENERALE Quando la staffetta è arrivata, le altre 14 dame la raggiungono nello stesso quarto.
3 USCITA Quando tutte le dame sono giunte all'ultimo quarto del proprio percorso, « escono » progredendo nello stesso senso oltre la casella 1, per le nere, e I per le bianche.
I tre movimenti vengono effettuati secondo i risultati dei dadi. All'inizio ciascun giocatore lancia un dado e chi ottiene il numero più alto gioca per primo. In seguito, ciascuno lancia a turno i 2 dadi e con i 2 numeri ottenuti può, a suo piacere:

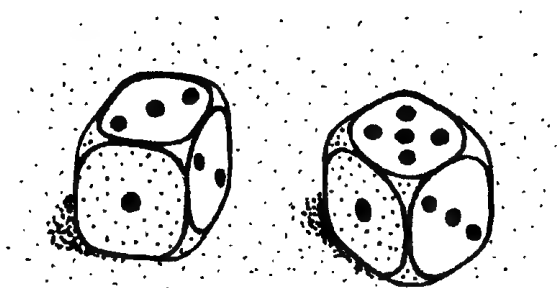
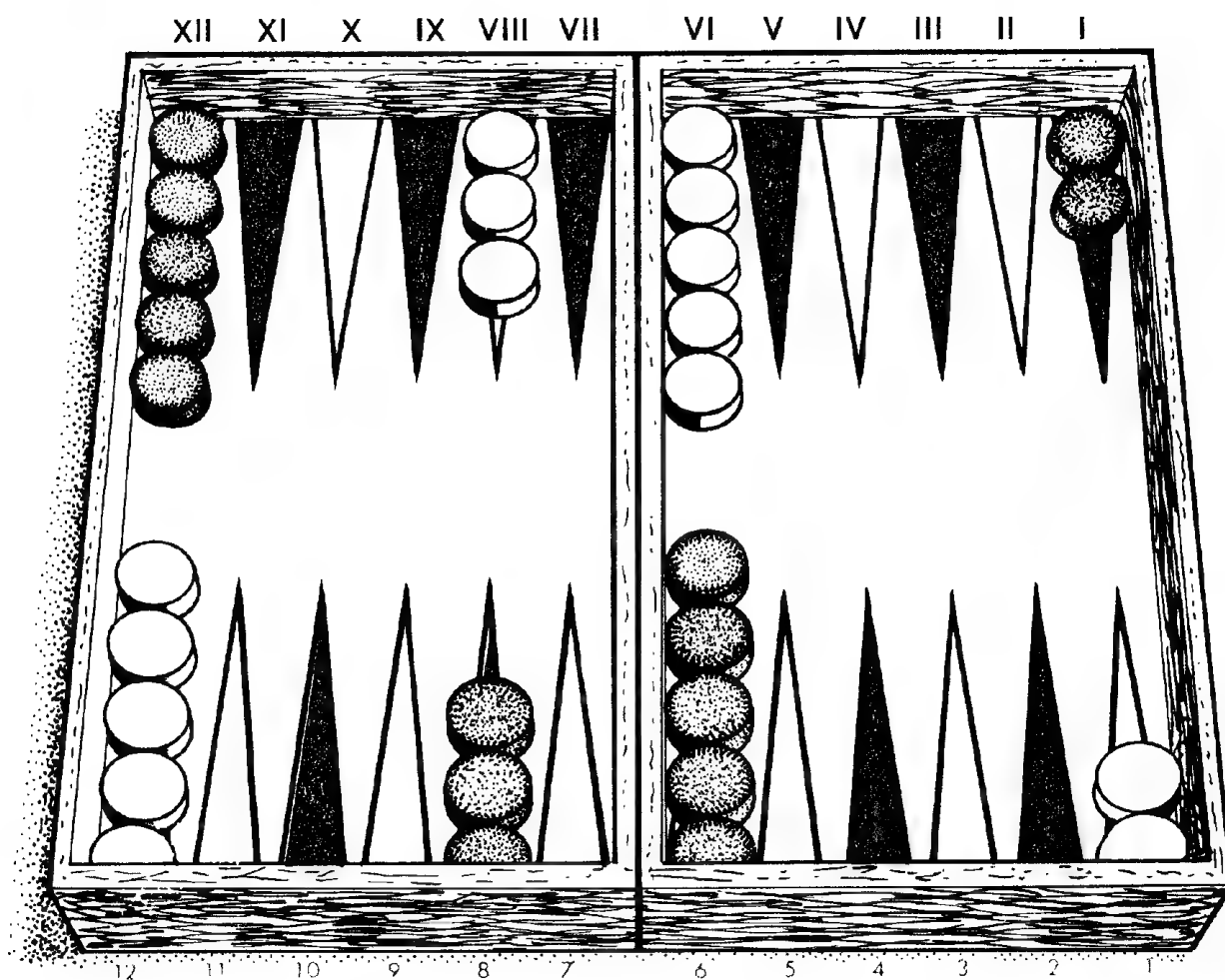
- fare saltare 2 sue dame, ciascuna di un numero, verso le frecce senza dama avversaria;
- fare compiere 2 salti successivi a una sola dama, ponendosi ogni volta su una freccia senza dama avversaria.

Se ottiene 2 volte lo stesso numero, può giocarlo 4 volte.
Se i salti sono possibili, il giocatore è obbligato a utilizzare tutti i numeri che gli danno i dadi. Se ha scelto tra due numeri, deve fare il più alto di essi.
L'uscita delle dame del giocatore può aver inizio solo quando si trovano tutte in un ultimo quarto del percorso, indipendentemente dalla posizione dell'avversario. Tuttavia, durante l'uscita, il giocatore può continuare a fare

avanzare le sue dame verso l'ultima casella. Infatti le dame usciranno tanto più facilmente quanto più saranno vicine alle ultime caselle, perché per muoversi non hanno bisogno dei numeri esatti, bensì dei numeri che siano almeno sufficienti per andare oltre il percorso. L'azione termina quando un giocatore ha fatto uscire tutte le sue dame: è lui il vincitore.

Il backgammon o la tavola reale

GIOCATORI 2.
MATERIALE Il percorso normale del Giacchetto, con 24 frecce, oltre a 15 dame nere, 15 dame bianche e 2 dadi.
SCOPO Utilizzando nel migliore dei modi ciò che ha ottenuto con i dadi, ogni giocatore porta le sue dame nella propria parte di percorso, poi le fa uscire dal gioco; quindi tenta di catturare quelle avversarie, proteggendo allo stesso tempo le proprie.
AZIONE In partenza, le dame vengono disposte come indicato dalla illustrazione. Le bianche avanzano seguendo il movimento orario, le nere in senso inverso.
L'obiettivo principale di ciascun giocatore è il quarto di percorso, portando dalla propria parte le frecce da 1 a 6. Sono già presenti 5 dame che potranno eventualmente spostarsi solo verso l'interno; le altre si trovano all'esterno e dovranno entrarvi. (Sulla figura, il bersaglio del bianco è in cifre romane, quello del nero in numeri arabi.) Per esempio, ciascuna delle 2 dame bianche poste in 1 del bersaglio nero dovrà percorrere almeno 18 frecce per raggiungere il proprio obiettivo.
Ciascun giocatore lancia un dado, e colui che ottiene il numero più alto gioca per primo. In seguito ogni giocatore, a turno, lancia i 2 dadi. Con i 2 numeri ottenuti egli può, a suo piacere:

- fare saltare 2 sue dame, ciascuna di un numero, verso frecce libere;
- fare compiere 2 salti successivi a una sola dama, posandosi ogni volta su una freccia libera.

Una freccia viene considerata « libera » per un giocatore se l'avversario non vi ha posto alcuna sua dama, o al massimo una soltanto. Una stessa freccia può contenere più dame di uno stesso giocatore, ma 2 dame sono sufficienti per vietare l'accesso all'avversario.
Una freccia con una sola dama è una « colpa ». Per il possessore della dama si tratta di un punto vulnerabile: se l'avversario si mette lì, la sua dama « batte » quella che vi si trovava. La dama battuta viene tolta dal gioco e si posa sulla linea centrale del percorso tra le frecce 6 e 7. Il suo possessore si trova nell'impossibilità di giocare prima di averla recuperata. Per far ciò deve ottenere con un dado un numero corrispondente a una freccia libera

Iniziando con 3 e 5, i neri possono, ad esempio:

- fare saltare una dama da I in IV e in IX;
- fare saltare una dama da 6 in 3 e un'altra da 8 in 3, per essere certi che la freccia nera non sia attaccata;
- e così via...

nel bersaglio avversario e collocarvela; l'altro numero può fare rientrare o avanzare un'altra dama.
Quando i dadi danno per 2 volte lo stesso numero il giocatore può giocare 4 volte tale numero, come desidera, con una o più dame.
In linea di massima, il giocatore deve sforzarsi di utilizzare tutti i numeri che i dadi gli offrono. Se ha la scelta, ma può giocare uno solo dei 2 numeri, deve giocare il più alto.
Non appena le dame di un giocatore hanno raggiunto le 6 caselle del suo bersaglio e ciò indipendentemente dalla posizione dell'avversario, egli può cominciare a farle uscire. Una dama « esce » quando il suo progredire la spinge oltre la prima freccia. Non è necessario ottenere il numero che permetta di uscire in maniera esatta. Spesso è efficace continuare a far progredire le proprie dame durante l'uscita.
Se la dama di un giocatore viene battuta durante l'uscita, la partita si interrompe fino a quando la dama non sia stata recuperata e sia rientrata nel bersaglio.
L'azione termina non appena uno dei giocatori ha fatto uscire tutte le proprie dame. Egli è allora il vincitore, e guadagna:

- 1 punto, se il suo avversario ha fatto uscire almeno una dama;
- 2 punti (tavola), se il suo avversario non ha fatto uscire nessuna dama;
- 3 punti (tavola reale), se il suo avversario non ha fatto uscire nessuna dama e ha una dama battuta e non recuperata, oppure una dama rimasta nel bersaglio del vincitore.

Il tric trac

GIOCATORI 2.
MATERIALE Il percorso del Giacchetto, o della Tavola Reale, con frecce, oltre a 15 dame nere, 15 dame bianche e 2 dadi.
SCOPO Seguendo il risultato dei dadi, ciascun giocatore porta le sue dame nella propria parte del percorso, quindi le fa uscire dal gioco ma, durante tale spostamento, le colloca in posizioni di vantaggio che gli facciano guadagnare dei punti.
AZIONE Dal punto di vista degli spostamenti, le progressioni delle dame avvengono in due tempi per ogni giocatore, indipendentemente uno dall'altro:
1 *giro del percorso*: ciascun giocatore porta le proprie 15 dame nel quarto più lontano:

- le nere seguendo il movimento orario, sulle frecce 7, 8, 9, 10, 11 o 12;
- le bianche seguendo il movimento antiorario, sulle frecce VII, VIII, IX, X, XI o XII.

2 *uscita*: quando le 15 dame si trovano nell'ultimo quarto avviene la progressione oltre l'ultima casella (12 o XII), senza che sia necessario il numero esatto.
Questi spostamenti vengono effettuati secondo i risultati dei dadi. All'inizio, ciascun giocatore lancia un dado, e colui che ottiene il numero più elevato gioca per primo. In seguito ogni giocatore a turno lancia i 2 dadi. Con i 2 numeri ottenuti egli può, a piacere:

- fare saltare 2 sue dame, ciascuna di un numero, verso le frecce prive di dama avversaria;
- fare compiere 2 salti successivi a una sola dama posandosi ogni volta sulla freccia senza dama avversaria.

Ciascun giocatore deve tentare di giocare tutti i numeri che ottiene. Nel corso della sortita, per ogni numero non giocabile, si assegnano 2 punti all'avversario.
Quando i dadi danno 2 volte lo stesso numero, tale numero viene giocato solo 2 volte come se si trattasse di 2 numeri diversi.
Due dame avversarie non possono incontrarsi su una medesima freccia.
È tuttavia concesso collocare insieme più dame di uno stesso campo, così

come si può fare un salto al di sopra di altre dame, alleate o avversarie. Ciascun giocatore ha una freccia che gli è riservata e che è proibita per le dame avversarie: l'angolo di sosta. Per i neri è la freccia I e per i bianchi la freccia 1. Il giocatore può occupare il proprio angolo di sosta soltanto secondo una modalità ben precisa:

- « normalmente »: a un determinato giro, i dadi permettono di posare 2 dame sulla freccia;
- « per potenza »: i dadi permettono di collocare due dame sull'angolo di sosta dell'avversario; esse non possono raggiungerlo, perché è loro vietato, ma raggiungono il proprio angolo di sosta, se è vuoto.

Le dame possono lasciare il proprio angolo di sosta a volontà; più tardi esso potrà essere rioccupato nello stesso modo.

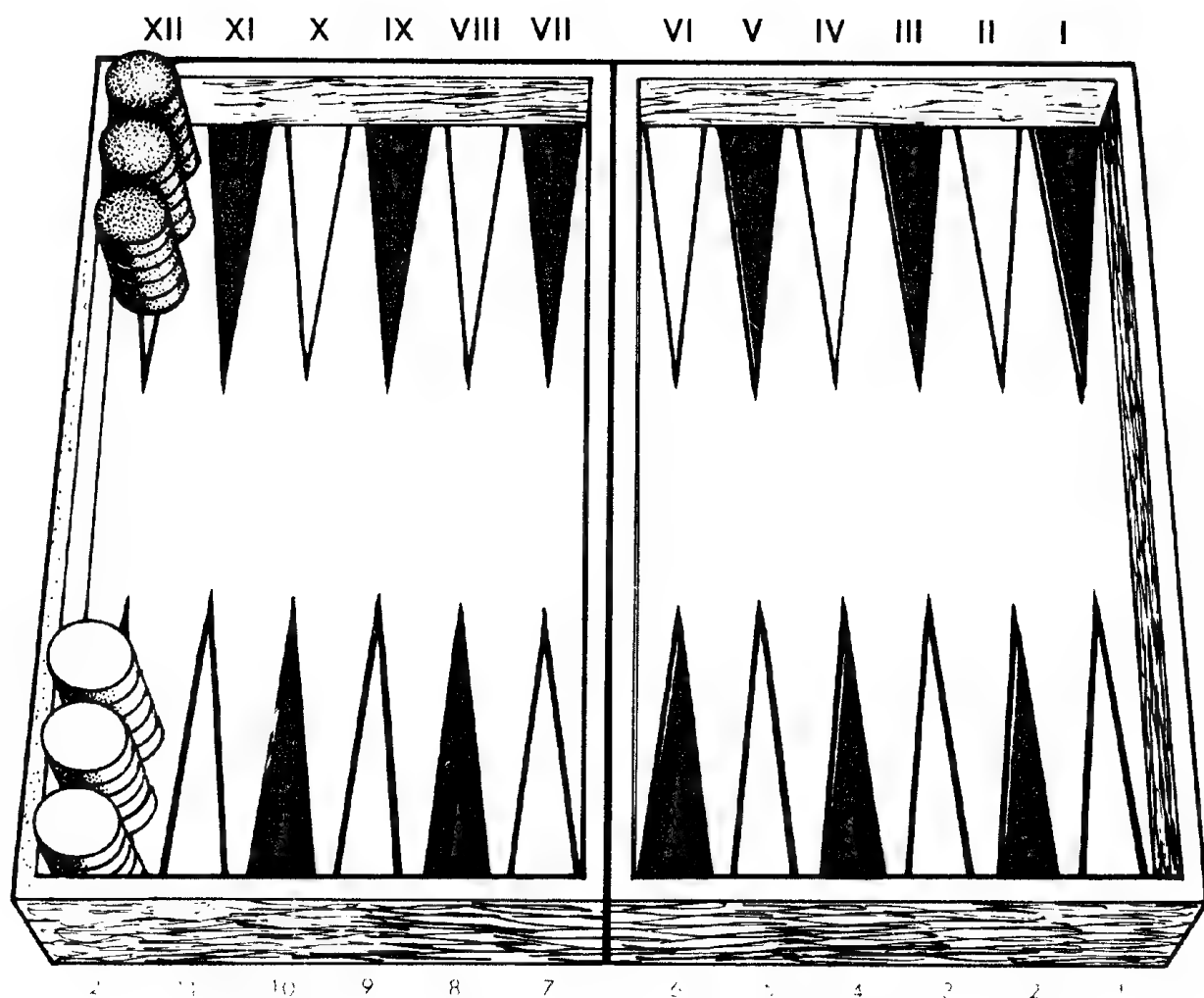
Gli Jan. Indipendentemente dal procedere delle dame che abbiamo appena descritto, i giocatori cercano di formare degli « jan », o disposizioni vantaggiose delle proprie dame lungo il percorso. I punti di un jan vengono segnati non appena i dadi danno dei numeri che permettano di attuarlo o di concluderlo. È vietato toccare le dame prima di aver segnato questi punti. Inoltre, la disposizione stessa dello jan spesso non viene realizzata: una volta segnati i punti, il giocatore può talvolta utilizzare i numeri dei dadi per effettuare altri spostamenti. Ecco i diversi jan:

Jan di sei tavole. Può essere effettuato solo all'inizio di una partita. Consiste nell'occupare le proprie prime 6 frecce (XI, X, IX, VIII, VII, VI, V per i neri e 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5 per i bianchi) con i 3 primi lanci di dadi. Questo jan vale 4 punti. Dopo averlo segnato, il giocatore può fare a meno di spostare la sesta dama per occupare la sesta freccia e utilizzare il numero per far avanzare un'altra dama. (È infatti importante progredire quanto più rapidamente possibile all'inizio dell'azione.)

Jan di due tavole. Il giocatore ha spostato solo 2 dame e i dadi gli danno 2 numeri che gli permettono di raggiungere il suo angolo di sosta con una di queste e l'angolo di sosta dell'avversario con l'altra. Questo jan vale 4 punti e 6 punti se i numeri sono uguali. Dopo averli segnati, il giocatore non occupa nessun angolo di sosta, in quanto ciò significherebbe contravvenire alle regole date più sopra, e utilizza i 2 numeri come meglio crede.

Contro-jan di due tavole. Come per lo jan precedente, il giocatore ha spostato solo 2 dame e i dadi gli danno 2 numeri che gli permettono di raggiungere il proprio angolo di sosta con una dama e l'angolo di sosta dell'avversario con l'altra, *ma* l'avversario ha già occupato il proprio angolo di sosta. In tal caso è l'avversario che segna 4 punti, e 6 se i numeri sono uguali.

Jan di mesea. Il giocatore ha preso possesso del proprio angolo di sosta nel giro precedente, non ha spostato altre dame e ottiene uno o 2 Assi. Natu-

XII XI X IX VIII VII VI V IV III II I
10 9 8 7 6 4 2

ralmente, si guarda bene dall'occupare l'angolo di sosta avversario ma, se questo è vuoto, segna 4 punti per 1 Asso e 6 punti per 2 Assi.
Contro-jan di mesea. Come per lo jan precedente, il giocatore ha preso possesso del proprio angolo di sosta durante il giro precedente, non ha spostato altre dame e ottiene 1 o 2 Assi, *ma* l'avversario ha già preso possesso del proprio angolo di sosta. È l'avversario che segna 4 punti per un Asso e 6 punti per 2 Assi.
Piccolo jan. Il giocatore ottiene i numeri che gli permettono di completare la copertura delle 6 prime frecce di 2 dame ciascuna (XII, XI, X, IX, VIII e VII per i neri, e 12, 11, 10, 9, 8 e 7 per i bianchi). Prima di spostare le sue 2 dame, il giocatore segna: 4 punti, o 6 punti se i numeri sono uguali, 8 punti se vi sono 2 modi di realizzare la combinazione, 12 punti se vi sono 3 modi di realizzarla. (In seguito, il giocatore deve effettivamente spostare le proprie dame per completare la disposizione. In ogni giro successivo e fino a quando la disposizione resterà intatta, il giocatore segnerà 4 punti, o 6 punti se i numeri sono uguali.)
Grande jan. Questo jan è del tutto simile al precedente, ma sul quarto del percorso successivo (VI, V, IV, III, II e I per i neri, e 6, 5, 4, 3, 2 e 1 per i bianchi).
Jan di ritorno. Anche questo jan è simile ai precedenti, sull'ultimo quarto (12, 11, 10, 9, 8 e 7 per i neri e XII, XI, X, IX, VIII e VII per i bianchi).
Jan di ricompensa. Il giocatore ottiene dei numeri che gli permettono di raggiungere una freccia occupata da una sola dama avversaria. Questo jan esiste solo sulla seconda metà del percorso (tra 1 e 12 per i neri e tra I e XII per i bianchi). Naturalmente, il giocatore non occupa la casella, dato che ciò è vietato dalle regole, ma segna:

- sul suo ultimo quarto (da 7 a 12 per i neri, dal VII al XII per i bianchi) 4 punti o 6 punti se i numeri sono uguali;
- sul suo terzo quarto (da 1 a 6 per i neri, dal I al VI per i bianchi) 2 punti o 4 se i numeri sono uguali.

Un giocatore può segnare contemporaneamente più jan di ricompensa, se i numeri gli permettono di minacciare varie dame avversarie (in salti successivi o in salti diversi). In seguito, gioca i numeri in altro modo.
Lo jan di ricompensa vale solo se la minaccia di una dama avversaria non obbliga a compiere un salto intermediario su una freccia occupata da 2 o più dame avversarie. In caso contrario interviene lo jan descritto qui sotto.
Jan impossibilitato. Nella situazione precedente, un giocatore ha la possibilità di minacciare una dama avversaria isolata, ma su un secondo salto, dopo un salto intermediario su una freccia occupata da 2 o più dame avversarie (se i numeri sono diversi, i due salti intermediari devono essere impossibili). Per questa « falsa battaglia », l'avversario segna i punti relativi.

L'azione termina solo quando uno dei giocatori ha accumulato 12 punti. Se un giocatore esce prima, si prepara subito a una nuova partenza, iniziando a muoversi dalla sua prima freccia. Può eventualmente, in un determinato giro, completare l'uscita con un numero e cominciare a ripartire con l'altro.

Le 24 frecce senza dadi

Per alcuni giocatori i dadi e il senso di rischio che apportano sono un grave difetto del Giacchetto, del Tric Trac e della Tavola Reale. Per altri la presenza del rischio in un gioco rappresenta una attrattiva in più. Tuttavia è possibile, volendo, eliminare il caso dai giochi di questo capitolo. Abel Verse, campione di Francia nel gioco della Dama, ha proposto un metodo per il Giacchetto che può adattarsi agli altri giochi. Tale metodo consiste in due semplici regole:
1 Il primo giocatore utilizza i 2 numeri che desidera, come se gli fossero stati dati dai dadi, tranne il doppio 5.
2 In seguito, ogni giocatore utilizza allo stesso modo i 2 numeri che desidera, ma senza riprendere il numero o i numeri che l'avversario ha appena utilizzato.
In tale modo, se il primo giocatore utilizza 4 e 3, il secondo può scegliere 1, 2, 5 e 6, anche raddoppiando uno di essi, se lo desidera e così via.
Il divieto del doppio 5 è formulato per impedire al primo giocatore di giocare indefinitamente il doppio 5 e vincere a colpo sicuro.

Gli awele

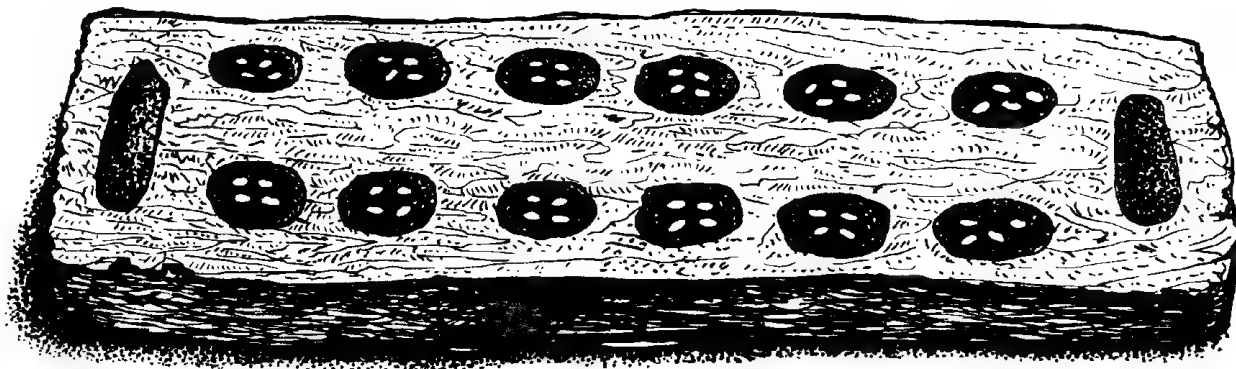
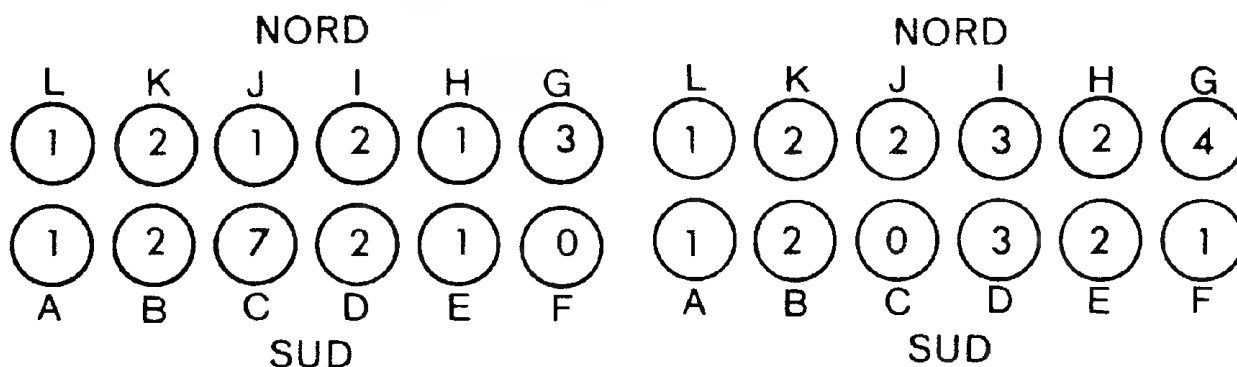
Provenienti forse da una stessa origine egiziana, in comune con quella del gioco delle 24 frecce del capitolo precedente, gli Awele sono un tipico gioco africano e rappresentano un aspetto importante di quella cultura. Seguendo la nostra progressione, essi generano i primi veri giochi di combinazione a pedine « libere », che cioè il giocatore sposta a sua scelta, senza l'intervento del caso.

L'awele

GIOCATORI 2.
MATERIALE 48 biglie e 12 buche. Le biglie possono essere anche perle, o conchiglie.
Le buche devono essere in due file di 6 ciascuna, preparate in precedenza in un pezzo di legno oppure improvvisate nel terreno. Ogni buca deve essere sufficientemente profonda per contenere una ventina di biglie.
SCOPO Seminare le biglie, prendendo quelle che si trovano in una buca e deponendole una alla volta nelle buche successive poi accaparrarsi le biglie, terminando nei posti dove sono poco numerose.
AZIONE All'inizio, le 12 buche contengono 4 biglie ciascuna. I giocatori si dispongono uno di fronte all'altro, sul terreno di gioco.
Il primo giocatore prende in mano le biglie contenute in una buca della fila a lui vicina e le semina a una a una nelle buche successive seguendo il movimento antiorario.
Il secondo giocatore procede nello stesso modo, partendo da una buca della fila a lui vicina, sempre in senso antiorario.
L'azione prosegue in questo modo, ciascun giocatore semina a turno, partendo dalla propria fila. Tuttavia un giocatore può acquisire delle biglie, a seconda del contenuto della buca in cui finisce la semina. Se questa buca, prima che egli la raggiunga, era vuota oppure conteneva già più di 2 biglie, egli non ne prende alcuna. Al contrario, se la buca conteneva già 1 o 2 biglie (e può contenerne anche 2 o 3), e si trova sulla fila avversaria, egli prende:

- le biglie che si trovano nella buca, compresa quella che egli vi depone;
- le biglie delle buche contigue, che precedono o seguono, che contengono 2 o 3 biglie; arresta la propria presa, in ogni direzione, non appena incontra una buca vuota o contenente una sola biglia, oppure contenente più di 3 biglie. Nel corso di tali prese, è vietato al giocatore vuotare completamente la fila dell'avversario. Almeno una buca deve rimanere piena.

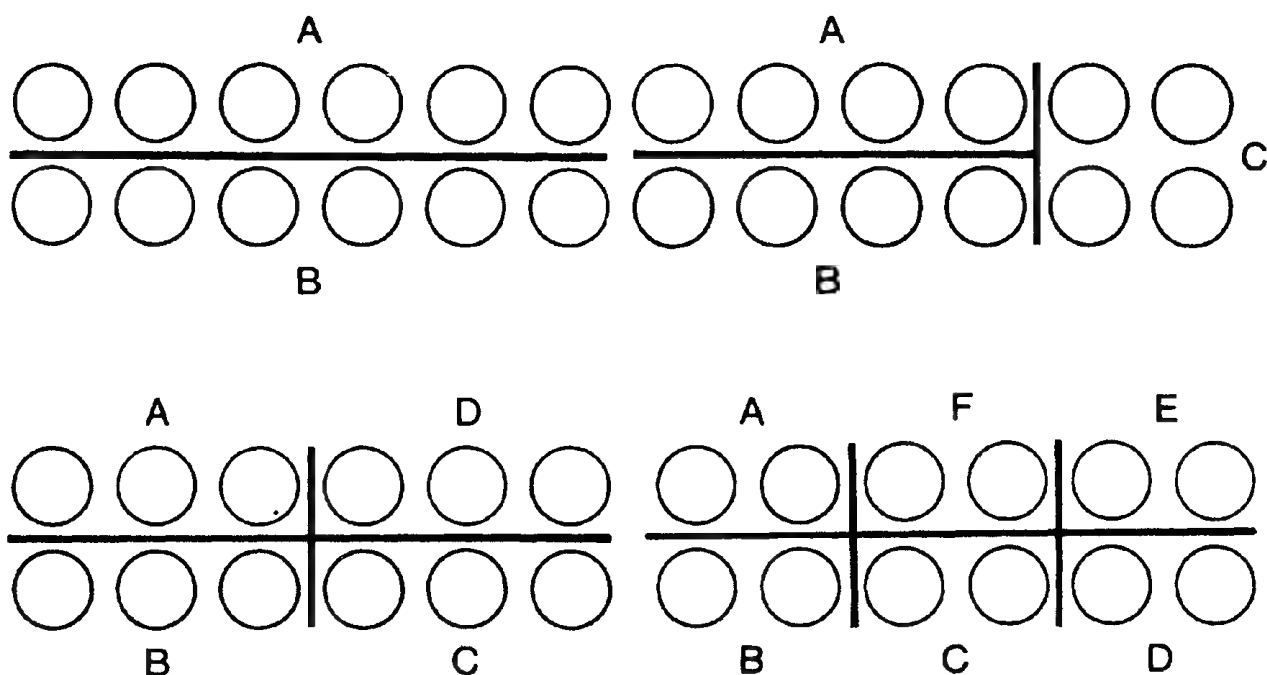
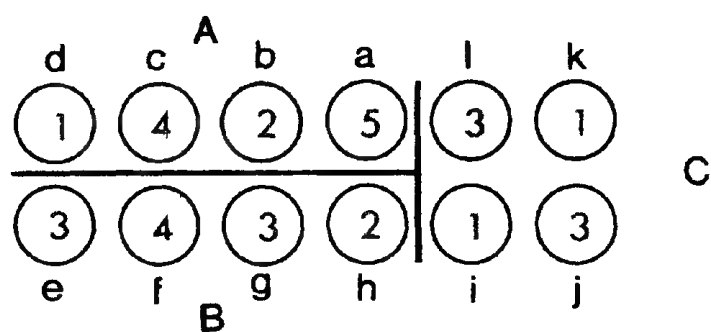
Le biglie prese vengono posate accanto al giocatore; esse non parteciperanno più all'azione e saranno contate alla fine della partita.
Se un giocatore non dispone più di biglie nella sua fila e non può più

giocare, l'altro deve continuare a giocare per « alimentarlo ». Quando una semina è sufficientemente lunga per fare il giro di tutte le 12 buche e ripassare per la buca di partenza, questa buca non viene alimentata.
L'azione termina quando è evidente che nessuna presa sarà più possibile; ciascuno dei giocatori fa la somma delle biglie acquisite e di quelle che rimangono entro la propria fila. Vince chi è in possesso del maggiore numero di biglie.

All'inizio, ogni buca contiene 4 biglie.

In questo caso, Sud semina con le biglie della sua buca C. Raggiunge la buca J di Nord. La figura successiva mostra la nuova situazione. Sud si impadronisce delle biglie contenute nella buca J e quindi di quelle contenute nella buca K ma si arresta alla sinistra della buca L che contiene una sola biglia. Prende a destra le biglie contenute nella buca I e quelle contenute nella buca H, ma non quelle della buca G, che sono 4. In totale, ha preso 9 biglie.

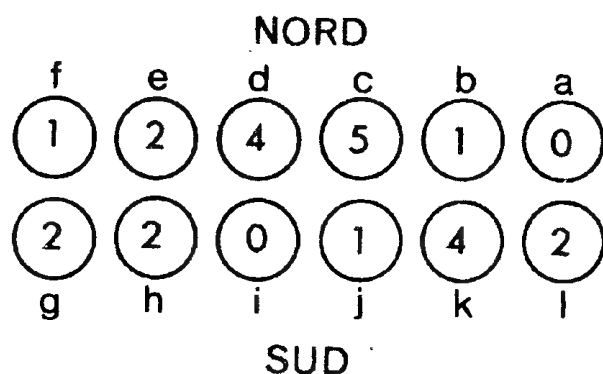
L'oware

GIOCATORI 2, 3, 4 o 6.
MATERIALE 48 biglie e 2 file di 6 buche (cfr. l'Awele).
SCOPO Seminare le proprie biglie per arrivare a una buca che contenga già 3 biglie, e impadronirsene.
AZIONE All'inizio, ogni buca contiene 4 biglie. I giocatori si dividono il terreno a seconda del loro numero, come indicato dalla figura. In tal modo, a seconda che siano 2, 3, 4, 6 ne possiedono ciascuno una striscia larga 6, 4, 3 o 2 buche.
I giocatori giocano a turno seguendo il movimento antiorario. Ciascuno di essi prende le biglie di una delle sue buche, scelta a piacere, e le semina una alla volta nelle buche successive, con un movimento antiorario. Si presentano varie eventualità, a seconda della buca in cui si termina:

- se questa buca è vuota, il giocatore vi depone l'ultima biglia e finisce di giocare, mentre il turno passa al giocatore successivo;
- se questa buca contiene già proprio 3 biglie e viene così a contenerne 4, qualunque sia la sua posizione, presso un avversario o presso il giocatore, questi raccoglie le 4 biglie e passa il turno al giocatore che segue;
- se questa buca contiene 1, 2, 4 o più biglie e viene così a contenerne 2, 3, 5 o più, il giocatore le prende in mano e ricomincia a seminare nelle buche successive; le stesse eventualità si presentano a seconda della buca ove termina la nuova semina; il giocatore passa il turno solo quando una delle sue semine raggiunge una buca vuota o una buca di cui egli prende le biglie.

Le semine si susseguono in questo modo, tuttavia altre prese possono essere effettuate durante la semina, da parte dei giocatori che non stanno seminando. Indipendentemente dalle buche raggiunte con le semine, quando il passaggio di una semina fa passare il contenuto di una buca esattamente a 4 biglie, il possessore della buca si impadronisce immediatamente delle 4 biglie mentre il giocatore continua a seminare.
L'azione cessa non appena una presa lascia meno di 4 biglie sul terreno di gioco. Se una presa lascia in gioco esattamente 4 biglie, il giocatore che effettua la presa se ne impadronisce ugualmente. Vince chi ha acquisito il maggior numero di biglie.

I vari modi di dividersi il terreno tra 2, 3, 4 e 6 giocatori.

In 3 giocatori, A comincia a seminare con le biglie della propria buca a, e raggiunge la buca f. Tuttavia, nel passaggio, il contenuto della buca e è salito a 4 biglie, che sono state prese da B. A prosegue la semina con le 5 biglie della buca f. Raggiunge la buca j e prende 4 biglie. Di nuovo, nel passaggio, B ha preso le 4 biglie della buca g.

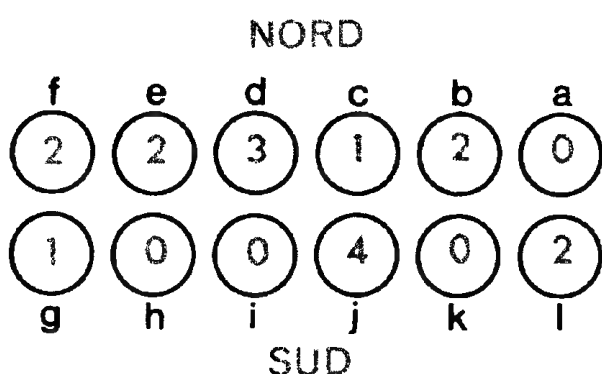
Il tamtam-apachi

GIOCATORI 2.
MATERIALE 48 biglie e 2 file di 6 buche (cfr. l'Awele).
SCOPO Seminare le biglie per raggiungere una buca vuota della propria fila e impadronirsi della buca opposta dell'avversario.
AZIONE All'inizio, ogni buca contiene 4 biglie. I 2 giocatori si pongono uno di fronte all'altro, ciascuno di essi possiede una fila.
Ogni giocatore, a turno, prende in mano tutte le biglie contenute in una buca della sua fila. Le semina una a una nelle buche successive, seguendo il movimento antiorario. Se raggiunge una buca che contenga già una o più biglie (e contenente, con il nuovo apporto, 2 o più biglie) le prende in mano e semina nuovamente nelle buche successive. Queste semine continuano fino a quando il giocatore raggiunge una buca vuota. Se la buca vuota si trova in una fila avversaria, il giocatore termina semplicemente di giocare e passa il proprio turno all'avversario. Se la buca vuota si trova sulla fila del giocatore, questi si impadronisce delle biglie della buca opposta, nella fila dell'avversario, prima di passargli il turno.
L'azione termina quando appare chiaro che non è più possibile alcuna presa.
Vince chi ha acquisito il maggiore numero di biglie.

Sud gioca partendo dalla propria buca k, e semina fino alla buca c. Ne riparte per raggiungere la buca i, che era vuota. Prende le 5 biglie della buca avversaria situata di fronte: d, e passa il turno.

Il kakua

GIOCATORI 2.
MATERIALE 48 biglie e 2 file di 6 buche (cfr. l'Awele).
SCOPO Partendo dalle biglie di una buca coordinare delle semine, evitando di finire in una buca vuota.
AZIONE All'inizio, ogni buca contiene 4 biglie. I due giocatori si piazzano di fronte: ciascuno possiede una fila e, a turno, prende tutte le biglie di una buca della propria fila e le semina una alla volta nelle buche successive, seguendo il movimento antiorario, fino alla penultima. In seguito:

- conserva l'ultima biglia e la mette da parte;
- prende in mano le biglie della buca successiva;
- le semina una alla volta fino alla penultima;
- conserva l'ultima e la mette da parte;
- prende le biglie della buca successiva... ecc...

Il giocatore concatena così le proprie semine fino a quando una delle buche, in cui dovrebbe prendere le biglie della nuova semina non sia vuota il che lo costringe a cedere il proprio turno di gioco. Durante il proprio turno, il giocatore ha acquisito una biglia per ogni semina portata a buon fine.
L'azione cessa quando appare chiaro che nessuna presa è più possibile, e vince colui che ha acquisito il maggiore numero di biglie.

Sud parte dalla propria buca j, semina nella buca k, l e a e conserva una biglia. Prende le 2 biglie della buca b, semina nella buca c e conserva una biglia. Prende le 3 biglie di d, semina in e e in f e conserva una biglia. Prende la biglia della buca g e la conserva. Non potendo prendere nessuna biglia nella buca h, che è vuota, cede il proprio turno a Nord.

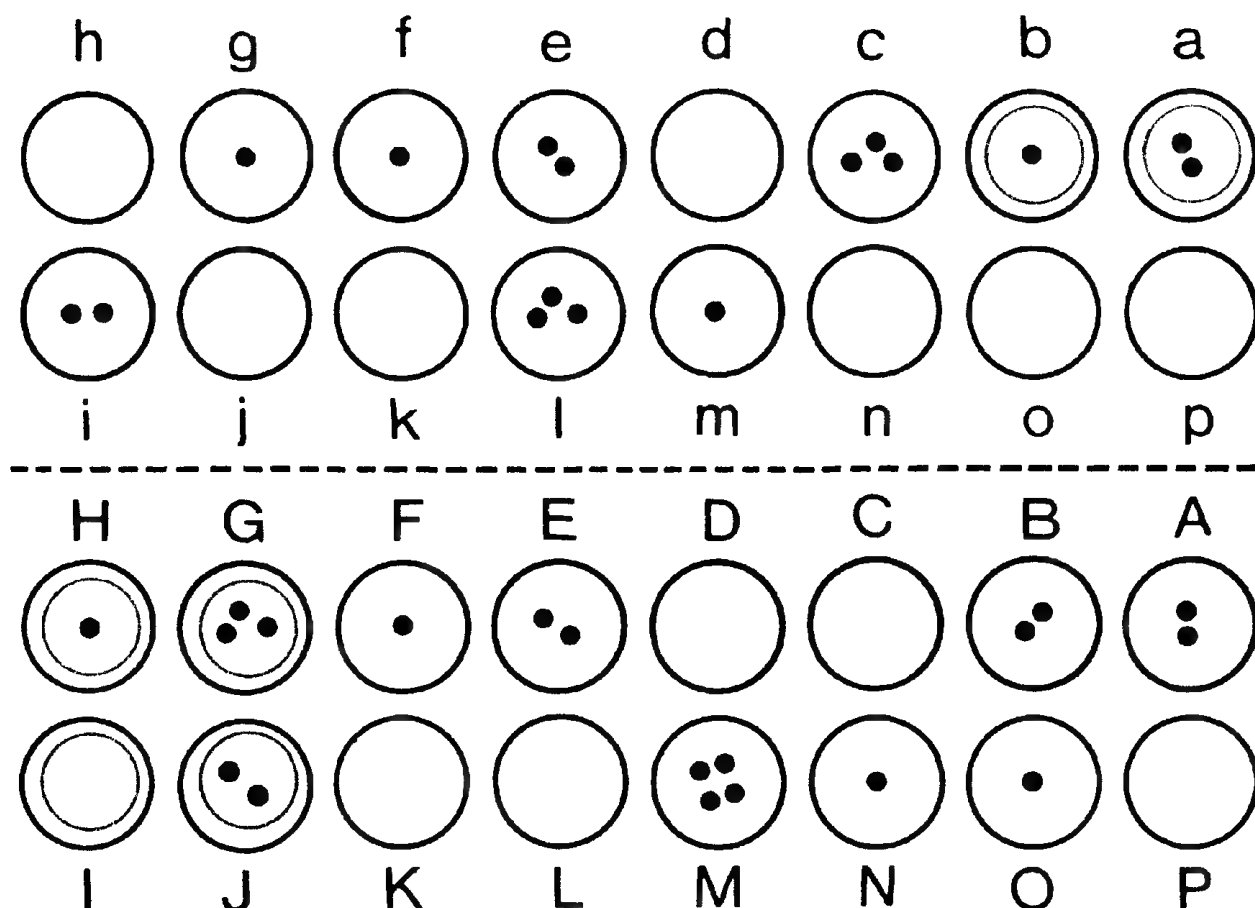
Il mweso

GIOCATORI 2.
MATERIALE 64 biglie e 4 file di 8 buche ciascuna (cfr. l'Awele).
SCOPO Prendere le biglie dell'avversario allineando due buche piene del suo territorio con una buca piena e una buca vuota nel proprio.
AZIONE I giocatori si mettono da una parte e dall'altra delle buche e ognuno si appropria delle 2 file che sono nel suo territorio, giocando solo su esse. Per ciascuno la fila esterna è quella che gli è vicina e la fila interna è quella che si trova vicino al centro.
Per ciascun giocatore le 4 buche situate a sinistra hanno proprietà particolari che sono chiamate « aloka ».
All'inizio, ogni giocatore possiede 32 biglie che dispone a piacere nelle 16 buche delle sue due file.
Nel corso dell'azione, 2 buche di un giocatore vengono definite « in presa » se si trovano sulla stessa colonna, se sono entrambe provviste di biglie e se, nella fila avversaria corrispondente, la buca al centro è piena e la buca esterna è vuota. Se l'avversario finisce in questa buca centrale piena, il contenuto delle due buche in presa sarà catturato. È importante ricordare questa regola di presa nella disposizione delle biglie all'inizio dell'azione.
Quando le 64 biglie sono collocate, ogni giocatore, alternativamente, prende in mano tutte le biglie di una buca, scelta a piacere, a condizione che la buca stessa ne contenga più di una. Le semina una alla volta nelle buche successive delle sue file, seguendo il movimento antiorario. Può finire:

- in una buca di centro piena, aloka o no, mettendo « in presa » 2 buche del suo avversario; prende in mano le biglie delle buche avversarie e con esse continua la semina sulle proprie file;
- in una buca normale piena, senza mettere « in presa » le buche avversarie; prende in mano le proprie biglie e continua la semina;
- in un'aloka piena; ha la possibilità di continuare la semina tanto seguendo il movimento antiorario, come prima, quanto seguendo il movimento orario, ma a condizione di finire in una presa; se, dopo aver fatto l'ultima scelta, viene effettuata una presa, le semine possono continuare seguendo il movimento orario, purché si faccia ogni volta una presa, altrimenti nel senso inverso ecc...;

- in una buca vuota, e in tal caso cede il proprio turno.

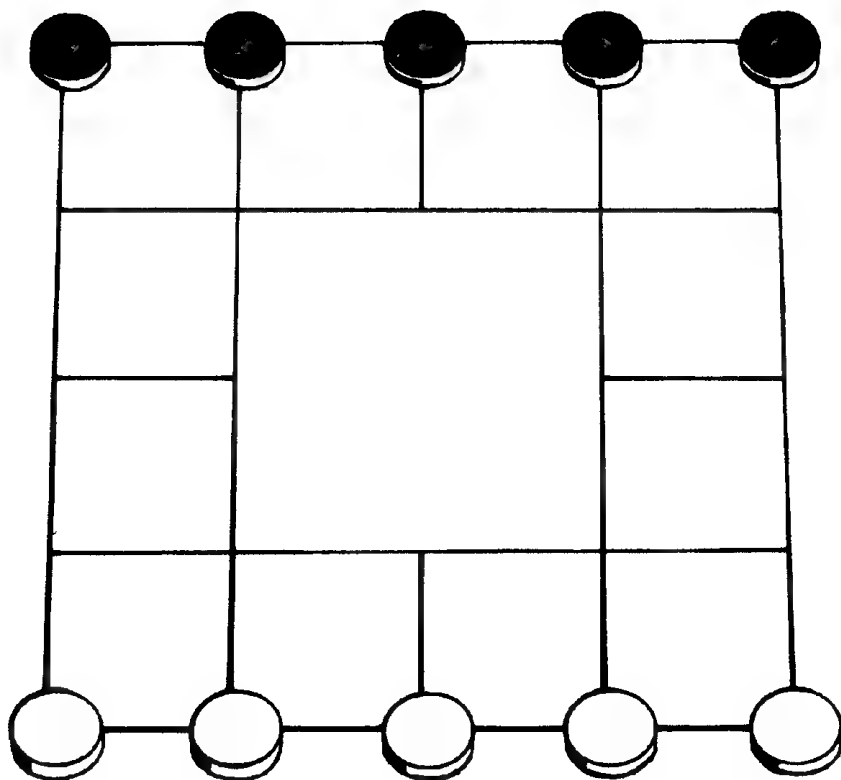
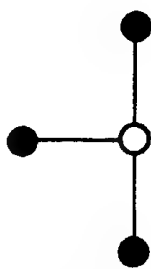
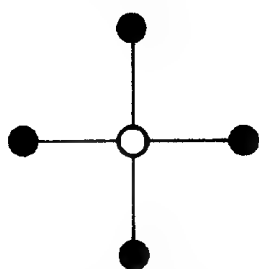
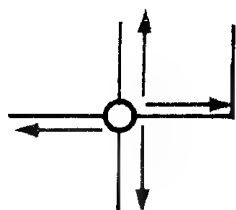
I due giocatori continuano in tal modo l'azione concatenando le semine, accumulando biglie sulle proprie file e cedendo il turno quando finiscono in una buca vuota.

L'azione termina quando uno dei 2 giocatori non ha più biglie, o ha soltanto delle biglie isolate, e il suo avversario è il vincitore.

Gli aloka sono segnalati da doppi cerchi. Sud parte dalla propria buca G e ne semina le tre biglie fino a J. Con le 3 biglie che ora si trovano nella buca J, finisce nella buca M. Le biglie della buca M lo conducono nella buca B. Poiché questa buca è un'aloka, potrebbe tornare indietro fino alla buca O. Ma non gli conviene: è meglio raggiungere la buca E, che mette « già in presa » le buche e ed l di Nord. Si appropria delle biglie delle buche e ed l, e riparte da E con 3 biglie ecc...

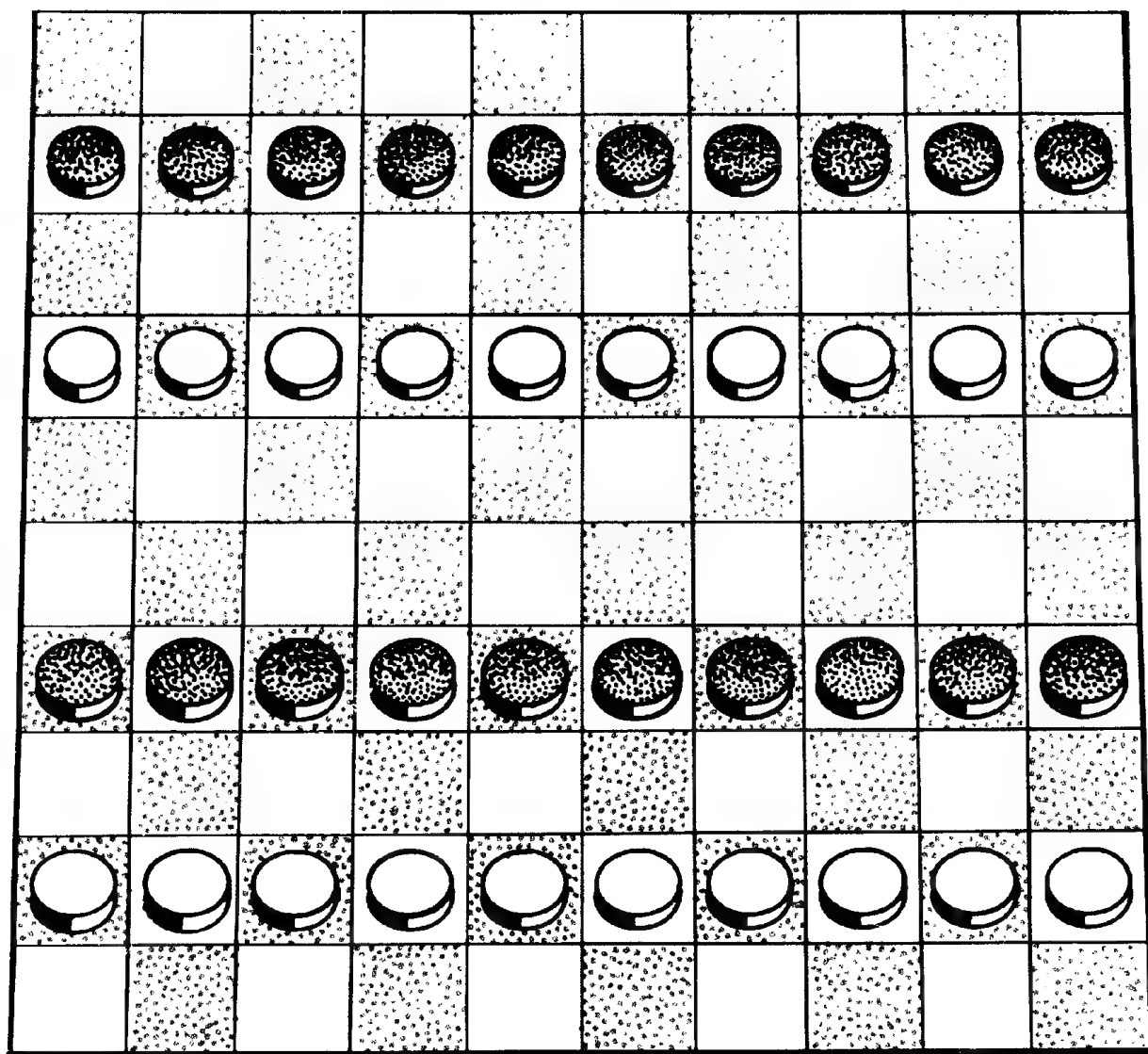
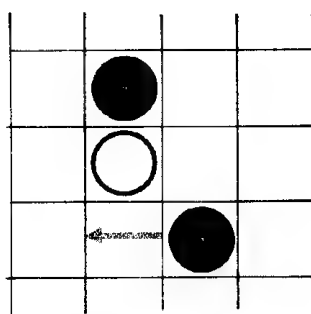
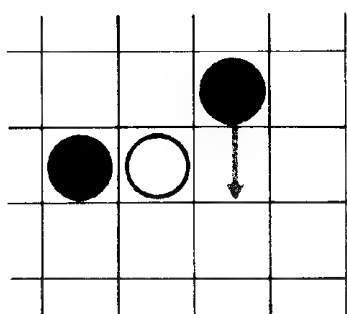
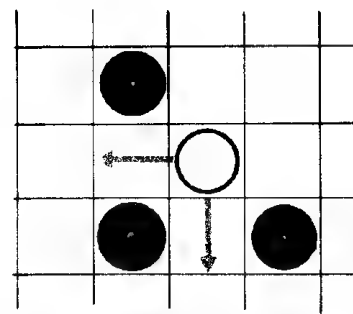
Giochi con pedine diverse

I giochi con pedine, propriamente detti, si muovono e si sviluppano nelle direzioni più varie. Basati sulla presa, sul blocco, o sulla corsa, di origine greca come la Pettie, scandinava come il Tablut e il Hnefatafl, orientale come il Go, malgascia come il Mulinello e così via, essi costituiscono il gruppo più ampio del mondo dei giochi, dove tutto è assolutamente possibile.
Per tutti questi tipi di gioco, si possono disegnare le scacchiere su cartone mentre le pedine potranno essere quelle della Dama o i pedoni degli Scacchi.

La pettie

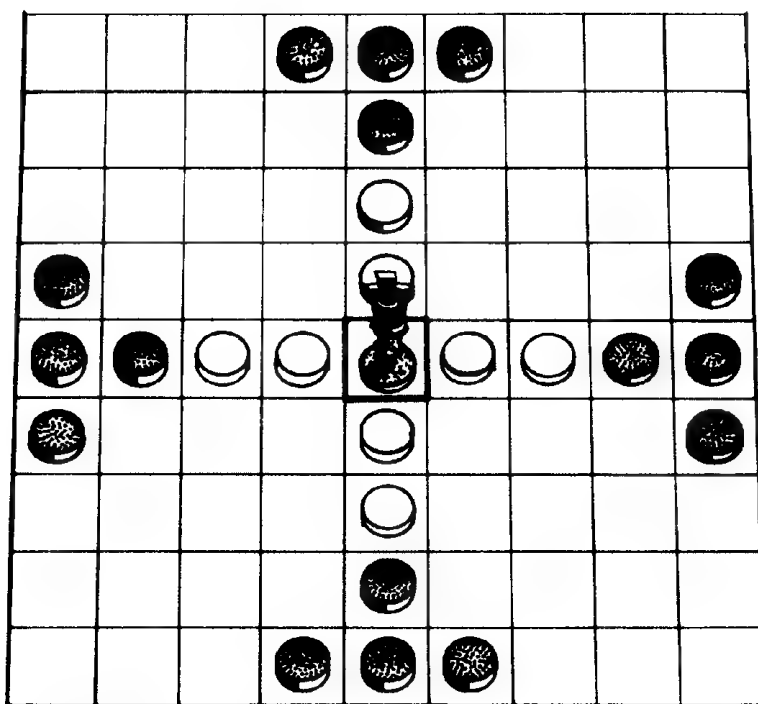
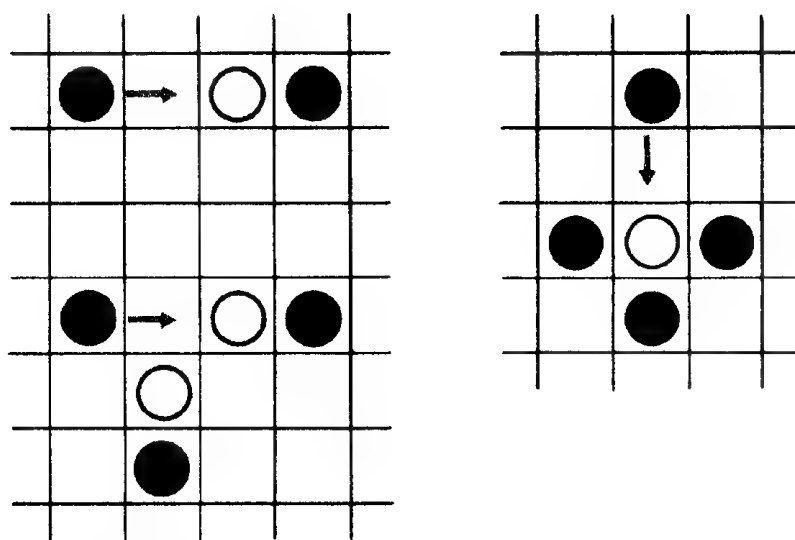
GIOCATORI 2.
MATERIALE Un campo di gioco composto da linee verticali e orizzontali, come nell'illustrazione, oltre a 5 pedine bianche e 5 pedine nere.
SCOPO Muovere i propri pezzi per catturare quelli dell'avversario.
AZIONE La figura indica la disposizione iniziale; i Bianchi giocano per primi.
Ciascun giocatore, a turno, muove una pedina per un tratto in avanti, a destra o a sinistra, senza indietreggiare.
Una pedina è presa quando le pedine avversarie occupano tutte le intersezioni unite con un segmento a quella che essa occupa. In tal modo una pedina può essere presa, a seconda del caso, da 4 o da 3 pedine avversarie.
Eccezionalmente, nell'intento di sfuggire a una presa, una pedina può indietreggiare.
Una pedina presa esce dal gioco. Più pedine, isolate o contigue possono essere prese contemporaneamente. Quando sono eliminati, l'aggressore gioca nuovamente.
L'azione termina quando un giocatore ha catturato tutte le pedine avversarie, e vince la partita.

La disposizione iniziale.

A seconda dei casi, una pedina è presa da 3 o 4 pedine avversarie.

Una pedina si sposta al massimo in 4 direzioni.

La partonia

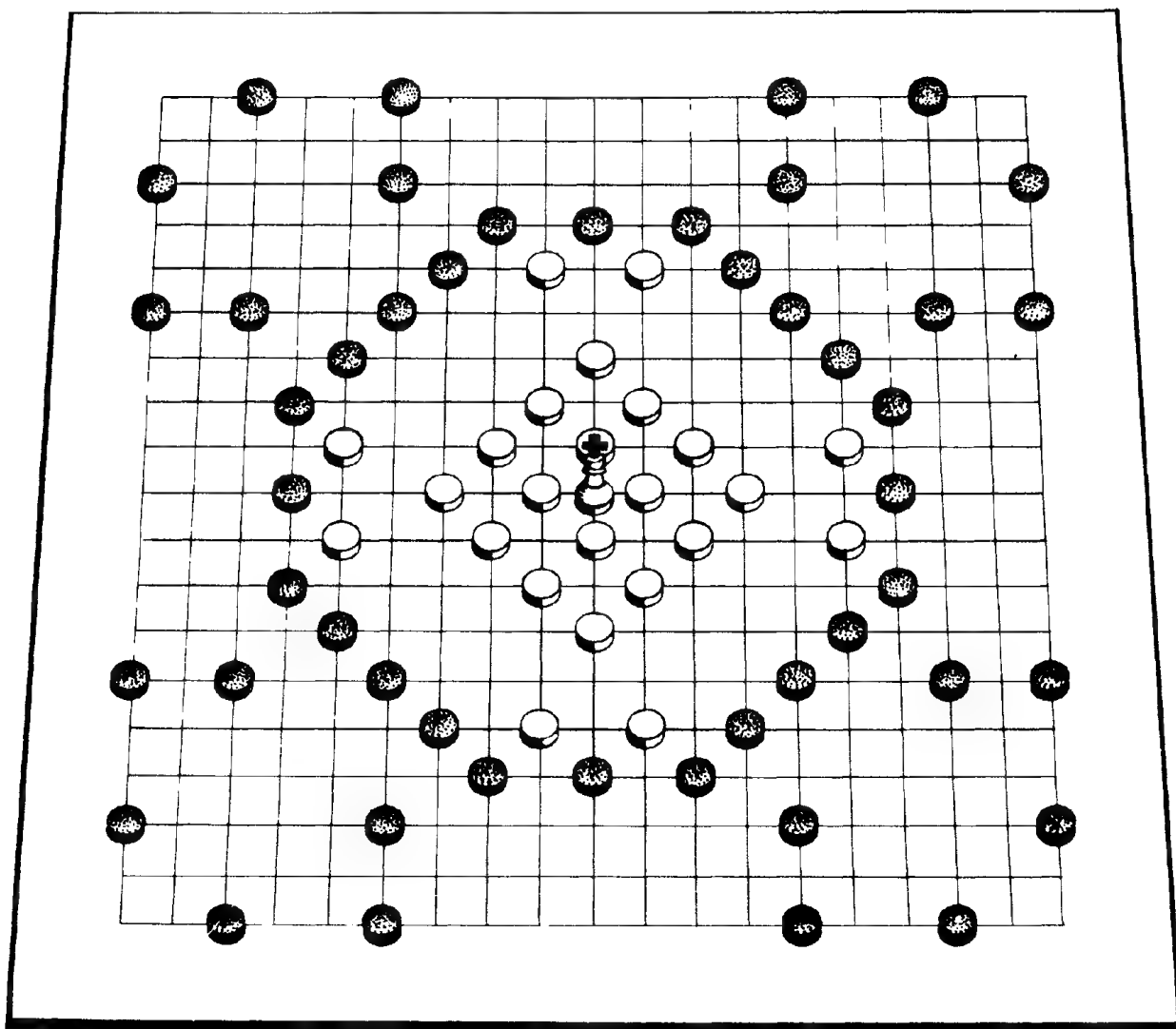
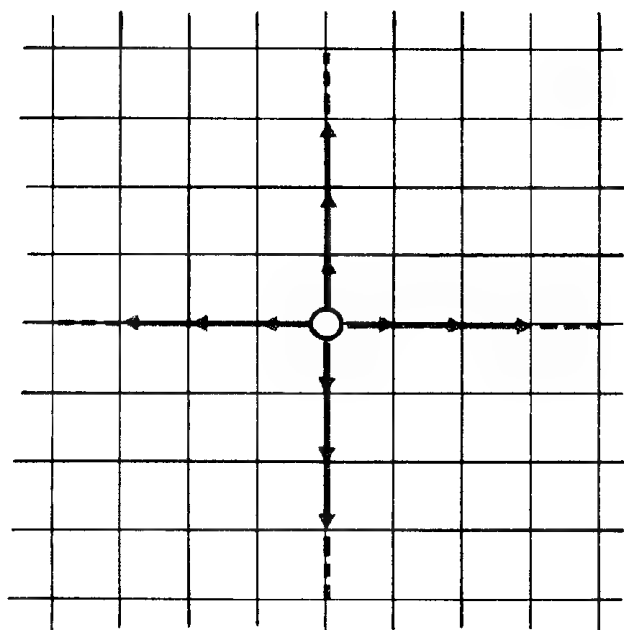
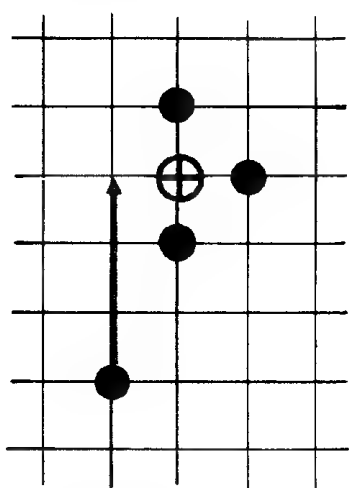
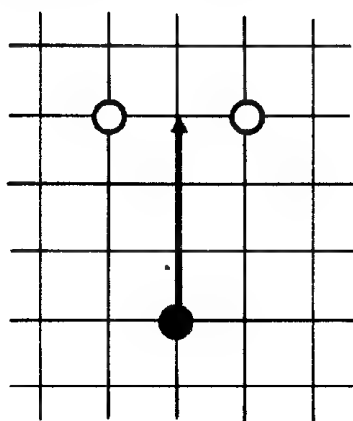
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera normale di 100 caselle nere e bianche, 20 pedine nere e 20 pedine bianche.
SCOPO Muovere le proprie pedine per prendere le pedine avversarie, circondandole.
AZIONE La figura indica la posizione iniziale, in cui le forze dei due campi si trovano su linee alternate. I Bianchi giocano per primi e in seguito ciascun giocatore, a turno, muove una pedina.
Una pedina può spostarsi di una casella, orizzontalmente o verticalmente in una qualsiasi delle 4 direzioni.
Una pedina è « mangiata » quando 2 pedine avversarie occupano le 2 caselle che la inquadrano su una stessa orizzontale o su una stessa verticale.
È presa anche se si trova bloccata tra una pedina avversaria e un bordo della scacchiera, orizzontale o verticale. La pedina presa esce dal gioco.
Ogni presa deve essere volontaria: una pedina può scivolare tra due pedine nemiche senza correre il rischio di essere « mangiata ».
Non ci sono né salti, né promozioni.
L'azione termina quando uno dei giocatori non ha più pedine e quindi perde.

Situazione iniziale.

Due modi di prendere una pedina bianca.

Nei due spostamenti la pedina bianca non corre alcun rischio.

Il tablut

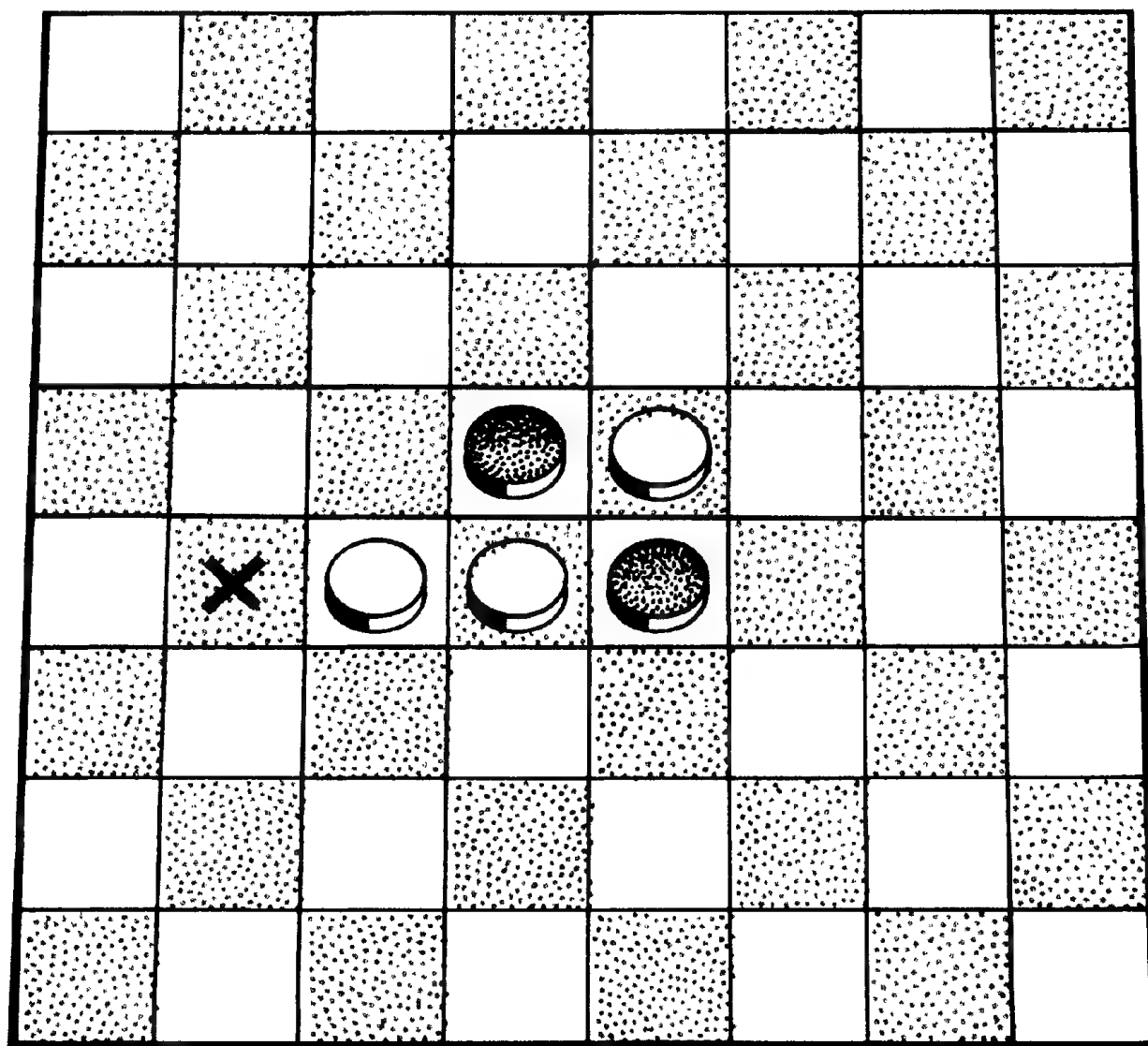
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera quadrata di 9 × 9, oltre 16 pedine nere (le Moscovite), 8 pedine bianche (le Svedesi) e un quadrato bianco (il Re di Svezia).
SCOPO Partendo dal centro, il Re di Svezia ha come obiettivo il raggiungimento di un bordo del campo. Le Moscovite cercano di catturarlo prima che fugga.
AZIONE La figura indica la posizione iniziale, le Svedesi al centro, le Moscovite intorno.
Le Svedesi giocano per prime. Ciascun giocatore, a turno, muove un suo pezzo.
Tutti i pezzi possono spostarsi allo stesso modo: di un numero indefinito di caselle, in una qualsiasi delle 4 direzioni orizzontali o verticali, ma possono passare soltanto attraverso caselle vuote e raggiungere parimenti una casella vuota.
Una Svedese o una Moscovita è presa quando è inquadrata da 2 pezzi avversari su una orizzontale o su una verticale.
Un solo spostamento permette talvolta di prendere vari pezzi nemici. Un pezzo preso esce immediatamente dal gioco. Una presa è reale solo se è un'azione concertata dell'avversario: così, una pedina che scivola fra due avversarie non è da queste catturata.
Il Re di Svezia può partecipare a una presa normale di una Moscovita; d'altra parte, può essere preso solo da 4 Moscovite che lo inquadrino orizzontalmente e verticalmente.
L'azione ha fine:

- perché il Re di Svezia ha raggiunto un bordo, e in tal caso vincono le Svedesi;
- perché le Moscovite hanno preso il Re di Svezia, e in tale caso sono esse che vincono.

Situazione iniziale.

Vari modi di prendere una o due Svedesi.

Il hnefatafl

È in gioco un numero maggiore di pezzi; il Re è protetto da 24 soldati; tutti sono minacciati da 48 avversari. Gli obiettivi, come le regole, sono gli stessi.

Situazione iniziale.

Possibili spostamenti di un pezzo, nel Tablut come nell'Hnefatafl.

Presa del Re.

Questo Moscovita non corre alcun rischio.

Il reversino

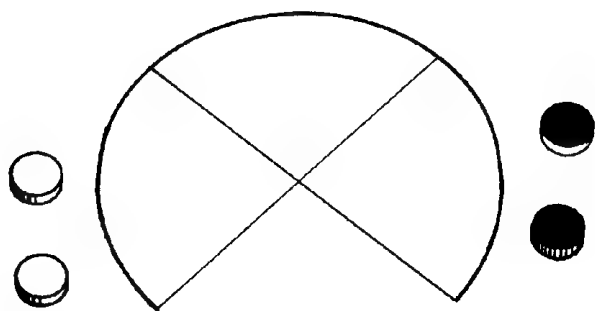
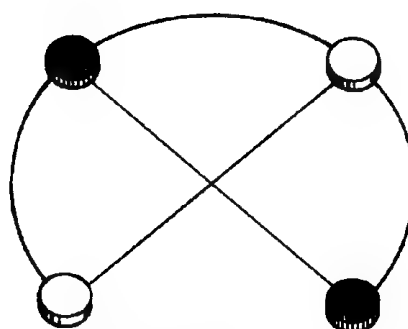
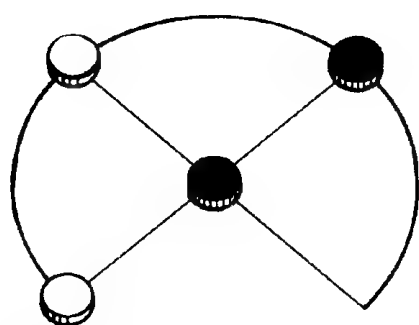
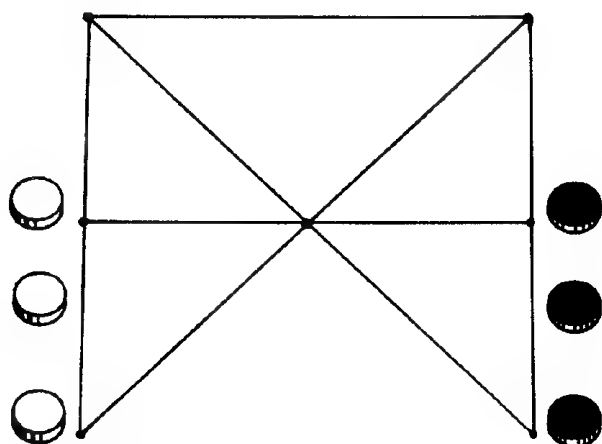
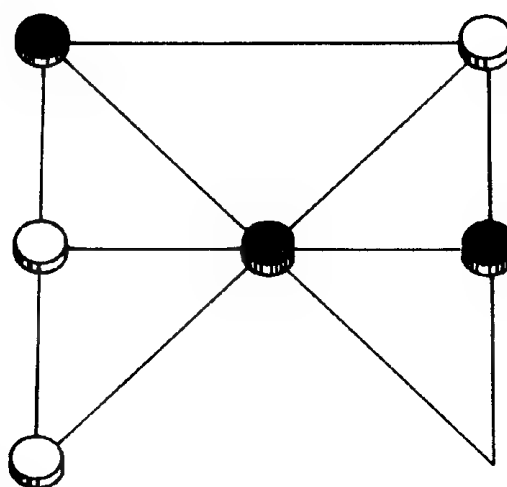
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 64 caselle, più 64 pedine aventi la forma delle pedine di Dama (ma che presentino un colore diverso sulle 2 facce: nera sopra e bianca sotto). In pratica si potranno incollare dei contrassegni di colori differenti sulle pedine di Dama o usare una sull'altra pedine di colori diversi.
SCOPO Collocare delle pedine sulla scacchiera per catturare le pedine avversarie, accerchiandole.
AZIONE All'inizio, la scacchiera è vuota. Ogni giocatore a turno colloca in una casella vuota una pedina che non si muoverà più. Uno dei giocatori colloca le pedine bianche, il suo avversario posa le nere.
Quando uno dei giocatori colloca una pedina tutte le pedine di colore diverso che si trovano tra lui e un'altra pedina del suo colore (nelle otto direzioni ortogonali e diagonali) vengono capovolte per cambiare di colore e cioè avere il colore del giocatore stesso.
L'azione termina non appena è stata collocata la sessantaquattresima pedina.
Vince chi ha il maggiore numero di pedine del proprio colore.

Giocando nella casella contrassegnata da una croce, i Neri capovolgono due pedine bianche in loro favore.

Le pedine possono essere costituite da una pedina nera e da una pedina bianca.

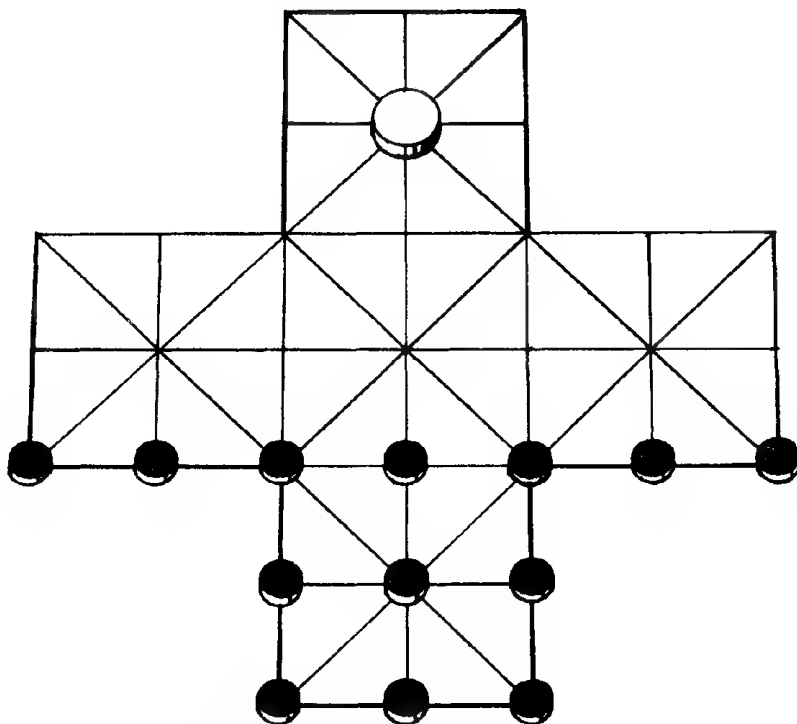
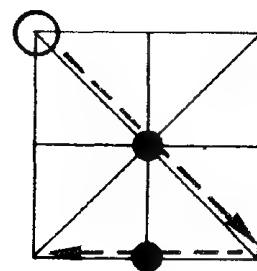
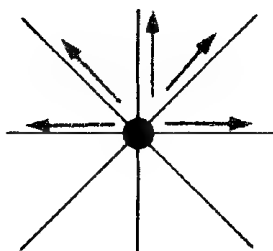
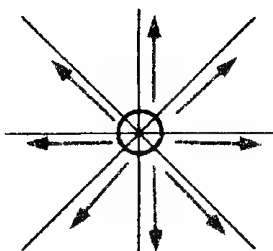
Il ferro di cavallo

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un campo di gioco formato da una porzione di cerchio e da 5 punti, come indicato nella figura e che può essere disegnato sulla carta. Due pedine nere e due pedine bianche.
SCOPO Muovere le proprie pedine per bloccare l'avversario.
AZIONE All'inizio, il campo è vuoto, e i Bianchi giocano per primi. In una prima fase ciascun giocatore, a turno, mette una sua pedina su un punto vuoto. Quando tutte le pedine sono collocate, ogni giocatore, a turno, sposta una delle proprie pedine, lungo un segmento o un arco, verso un punto vuoto.
L'azione termina non appena uno dei giocatori è bloccato. L'altro vince.

La madelinette

Su un campo di 8 punti, i giocatori collocano e muovono 3 pedine ciascuno, fino a quando uno dei due blocca l'avversario.

Il Ferro di Cavallo all'inizio del gioco. Tutte le pedine sono collocate.

I Bianchi sono bloccati.

La Madelinette in fase iniziale. I Bianchi sono bloccati.

La volpe e le galline

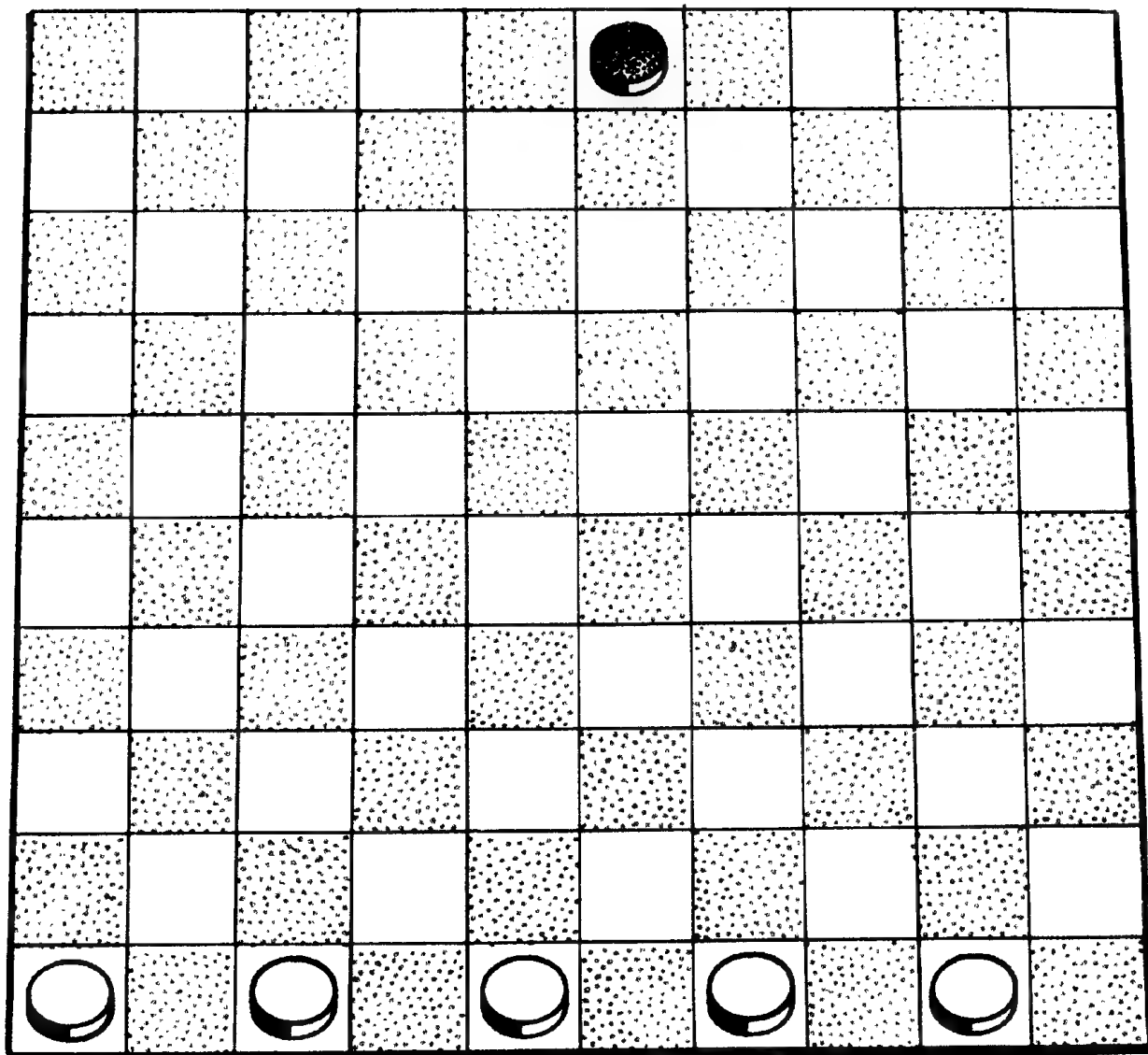
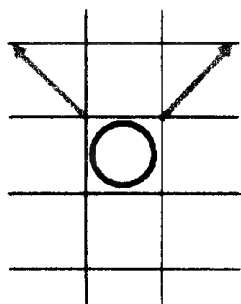
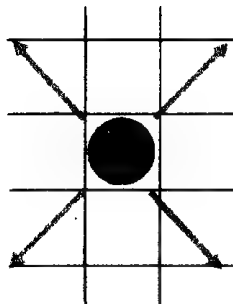
GIOCATORI 2.
MATERIALE Un campo con 33 punti di intersezione, indicato dalla figura, che potrà essere disegnato su carta. 13 pezzi di un tipo (le Galline) e un pezzo diverso (la Volpe).
SCOPO Le Galline e la Volpe si muovono lungo i segmenti, le prime per bloccare la Volpe, la seconda per catturare le Galline.
AZIONE La figura rappresenta la situazione iniziale. La Volpe gioca per prima.
Ogni giocatore, quando giunge il suo turno, muove di un segmento il suo pezzo (la Volpe) o uno qualsiasi dei suoi pezzi, verso uno dei punti di intersezione liberi in una qualsiasi delle 4 direzioni.
La Volpe elimina una Gallina superandola, in linea retta, e posandosi sulla casella successiva (che deve essere però libera).
L'azione cessa:

- perché la Volpe è bloccata, e in tal caso le Galline vincono;
- perché è chiaro che le Galline non sono ormai sufficientemente numerose per bloccare la Volpe, che vince.

Situazione iniziale.

Spostamenti della Volpe.

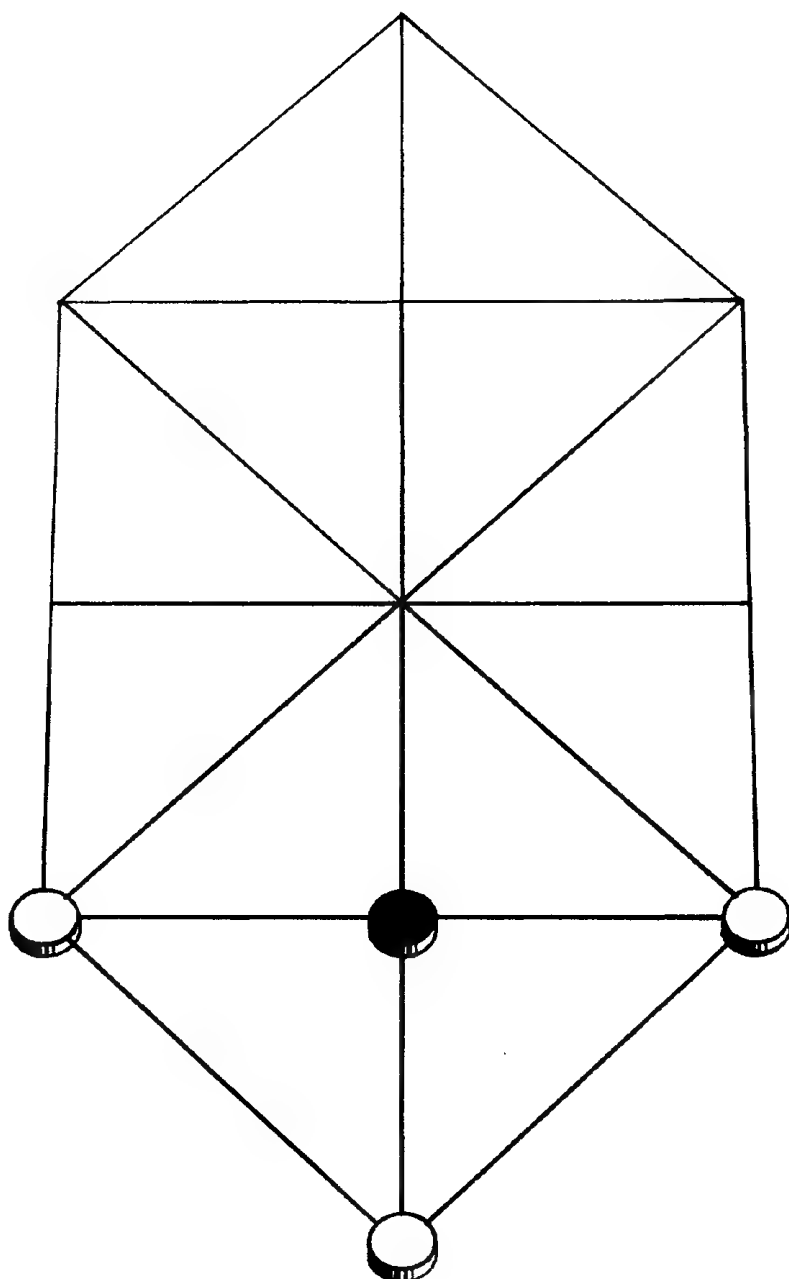
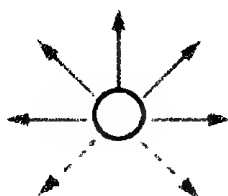
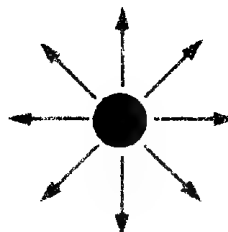
Spostamenti di una Gallina.

La Volpe può compiere più salti successivi.

Il lupo e i cani

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 100 caselle, nere e bianche, 5 pedine bianche e una pedina nera.
SCOPO I Bianchi (i cani) tentano di bloccare il Nero (il lupo) che tenta di sfuggir loro.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi. I bianchi giocano per primi. In seguito ogni giocatore, a turno, sposta il suo pezzo (il lupo) o uno dei suoi pezzi.
Il lupo può spostarsi di una casella, in diagonale, in una qualsiasi delle 4 direzioni.
Un cane può spostarsi di una casella, obliquamente, solo in avanti.
Nessun pezzo può saltarne un altro.
L'azione termina quando il lupo vince, avendo superato la linea dei cani, oppure perde, essendo bloccato e incapace di spostarsi.

Situazione iniziale.

Spostamenti di un cane.

Spostamenti del lupo.

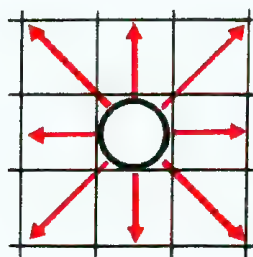
Il gioco militare

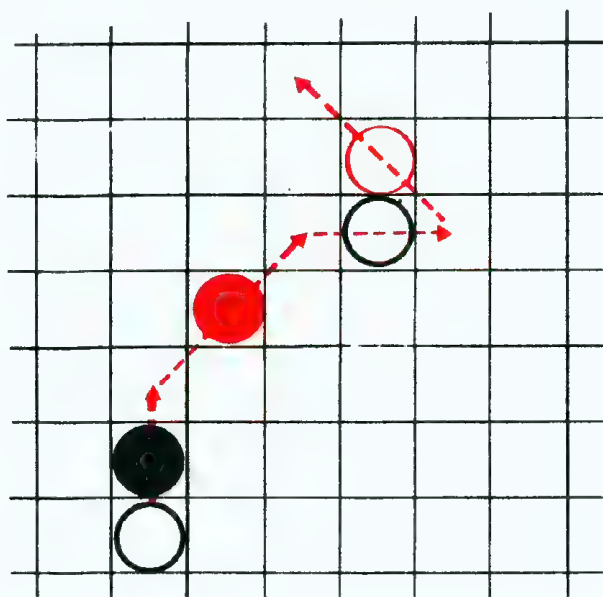
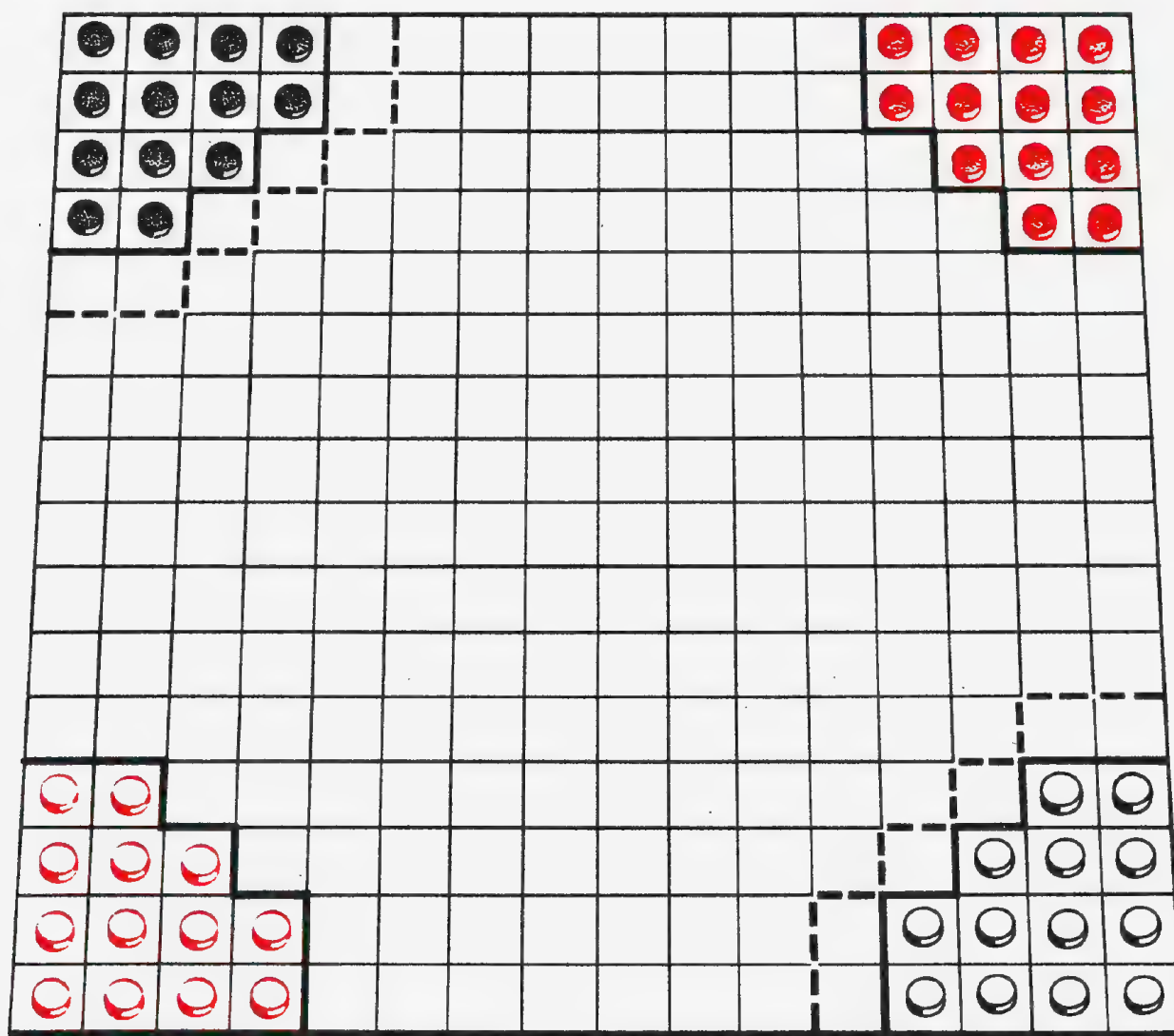
GIOCATORI 2.
MATERIALE Un reticolo di orizzontali, di verticali e di diagonali che formino 11 punti di intersezione, viene disegnato su carta, come indicato dalla figura. Servono inoltre 3 pedine bianche, le « Torri », e una pedina nera, il « Corpo d'Armata ».
SCOPO Le pedine bianche tentano di bloccare la pedina nera, che cerca di sfuggire raggiungendo il punto più basso.
AZIONE La figura rappresenta la situazione iniziale, e la pedina nera gioca per prima. In seguito ciascun giocatore, a turno, sposta il suo pezzo o uno dei suoi pezzi.
La pedina nera si sposta di un segmento in una qualunque delle 8 direzioni, quando il segmento esiste. È quindi talvolta limitata a 4 o a 3 direzioni.
Una pedina bianca si sposta di un segmento, quando il segmento esiste, orizzontalmente a destra o a sinistra, in diagonale a destra o a sinistra in avanti, o verticalmente in avanti. Ogni pedina bianca laterale può, nel suo primo spostamento, indietreggiare obliquamente.
L'azione termina non appena le Torri vincono, bloccando il Corpo d'Armata, oppure perdono, lasciandoselo sfuggire.

Situazione iniziale.

Spostamenti di una pedina bianca.

Spostamenti della pedina nera.

L'halma

GIOCATORI 2 o 4.
MATERIALE Una scacchiera di 16 × 16. La tradizione vuole che alcune linee delimitino negli angoli le posizioni di partenza: 19 caselle per il gioco a due, 13 caselle per il gioco a quattro. Occorrono inoltre 19 pedine bianche e 19 pedine nere per il gioco a due, oppure 13 pedine di 4 colori, per il gioco a quattro.
SCOPO Spostare i propri pezzi per poter raggiungere nel modo più rapido possibile l'angolo opposto.
AZIONE La figura rappresenta la situazione iniziale. In 2, i giocatori occupano 2 angoli opposti, in 4, occupano i 4 angoli.
Ciascun giocatore, a turno, sposta una pedina.
Una pedina può spostarsi in due modi, a scelta del giocatore:

- con uno slittamento, da una casella in una direzione qualsiasi delle 8 possibili;
- con un salto, in una qualunque delle 8 direzioni, al di sopra di un pezzo avversario sulla casella contigua, verso la casella successiva, che deve essere vuota. Il salto non comprende la presa.

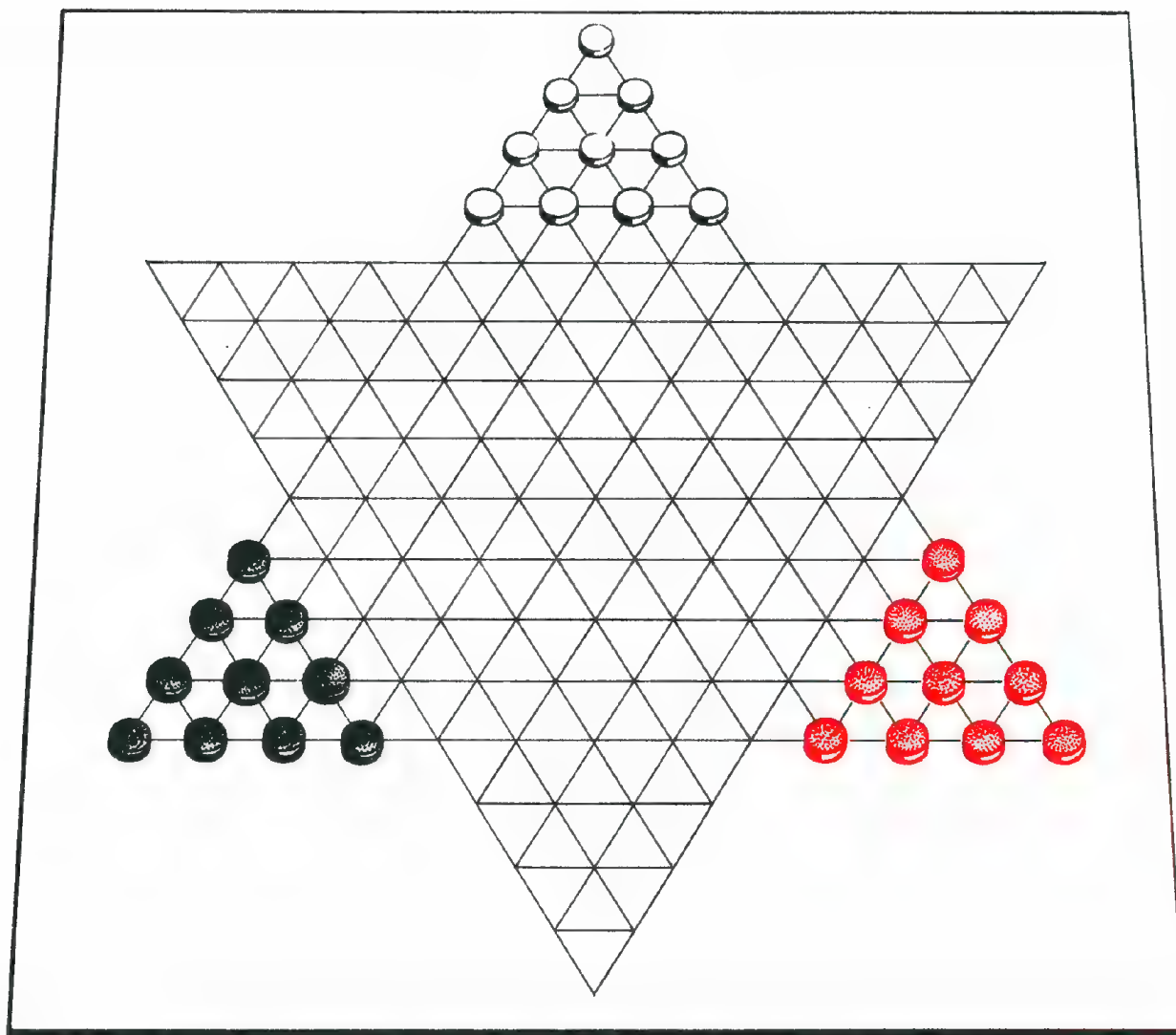
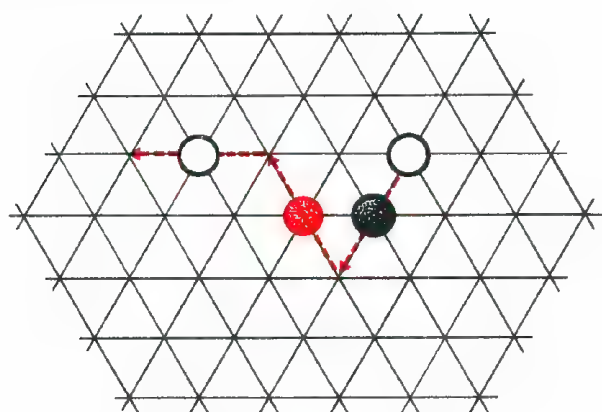
L'azione termina non appena un giocatore ha occupato esattamente le caselle del campo opposto al suo angolo di partenza: il vincitore è lui.

Spostamento di una pedina per slittamento.

Spostamento con salti, che possono essere concatenati.

Situazione iniziale.

La dama cinese

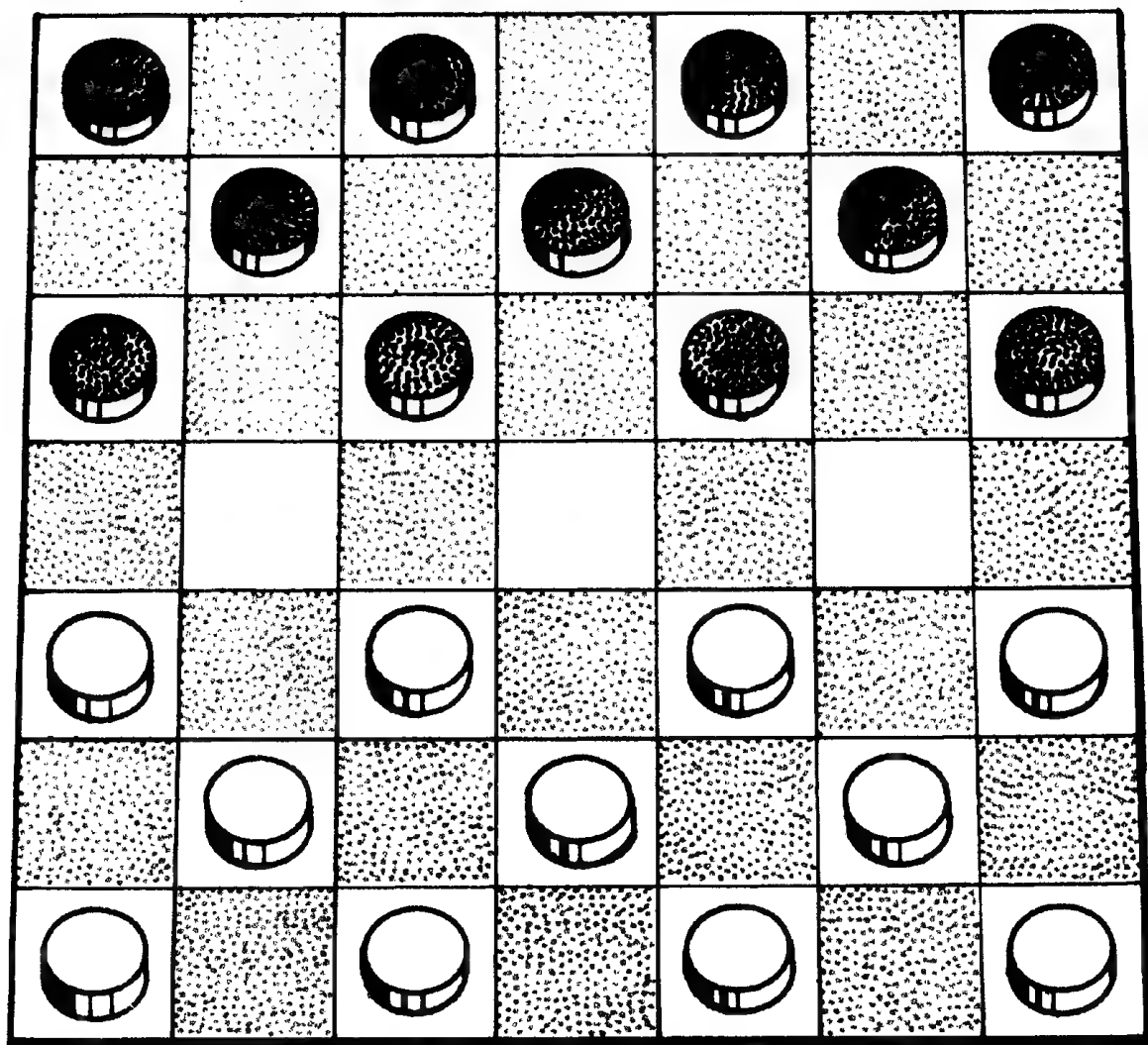
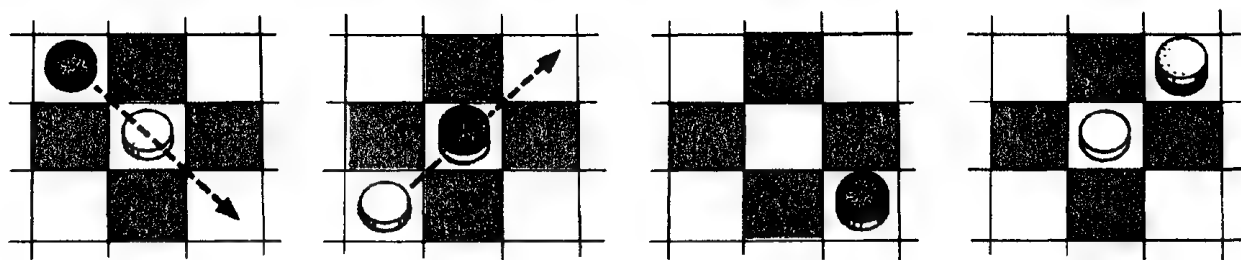
GIOCATORI da 2 a 6.
MATERIALE Una scacchiera speciale, a forma di stella, che può essere disegnata su carta, o acquistata in negozio. Servono inoltre degli insieme di 15 pezzi, dai colori diversi, tanti quanti sono i giocatori.
SCOPO Lasciare il proprio angolo, slittando o saltando per raggiungere il più rapidamente possibile l'angolo opposto.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi, per 3 giocatori. Per un numero diverso di giocatori, questi si dispongono nel modo più regolare possibile nelle punte di stella.
Una pedina può spostarsi in due modi:

- muovendosi di un segmento, in una qualunque delle 6 direzioni, verso un punto di intersezione vuoto;
- saltando sopra una pedina alleata o avversaria, situata su un punto di intersezione vicino, su quello immediatamente successivo, che deve essere vuoto.

Una pedina può coordinare vari salti, lungo una linea diritta o spezzata, i cui punti di intersezione siano alternativamente vuoti e occupati.
I pezzi saltati non sono presi.
I giocatori si succedono seguendo il movimento orario e ciascuno di essi, a turno, sposta una pedina.
L'azione termina non appena un giocatore occupa la punta situata all'opposto della sua punta di partenza. È lui il vincitore.

Situazione iniziale.

Salti concatenati di una pedina.

Il lasca

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 7 × 7, cioè 49 caselle, nere e bianche (è sufficiente coprire i bordi di una scacchiera) oltre a 11 pedine nere e 11 pedine bianche. Ogni Pedina porta un contrassegno su una faccia, allo scopo di distinguere la sua parte superiore da quella inferiore.
SCOPO Ogni giocatore muove i propri pezzi per catturare quelli dell'avversario o per bloccarli.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi. I Bianchi giocano per primi. In seguito ciascun giocatore, a turno, sposta un pezzo.
Una pedina può spostarsi di una casella, in diagonale a sinistra o a destra, ma sempre in avanti.
La pedina può anche saltare, sempre in avanti, sopra un pezzo avversario situato in una casella vicina, per disporsi poi sulla casella immediatamente al di là, che deve essere vuota.Tuttavia, il pezzo saltato non esce dal gioco. Se si tratta di una semplice pedina o di un Ufficiale senza colonna (come sarà detto più avanti) il pezzo rimane tale e quale, sotto la pedina che l'ha preso: il salto dà quindi origine a una « colonna » di 2 pezzi. Come nella Dama, la pedina può concatenare prese successive.
Quando ha raggiunto la settima fila, una pedina è promossa Ufficiale: viene capovolta in modo che il suo contrassegno si trovi nella parte superiore.
L'Ufficiale si sposta di un numero indefinito di caselle in una direzione e salta a distanza, come una Dama del gioco classico. Esso può catturare in tutte le direzioni ma conserva la propria presa sotto di sé, come la pedina.
Una pedina non può essere promossa al grado di Ufficiale nel corso di un susseguirsi di salti e proseguire subito il suo spostamento. Qualunque sia il numero dei possibili salti successivi, la pedina che passa per la settima fila viene immediatamente capovolta e rimane nella casella raggiunta, interrompendo il giro del suo giocatore. A causa del combinarsi dei salti successivi, vengono a costituirsi delle colonne di pezzi più o meno numerosi, nell'uno e nell'altro campo. Il pezzo superiore è la « guida »: la colonna segue il suo modo di spostarsi e appartiene al suo giocatore.
Quando una colonna è saltata da un pezzo avversario, viene preso solo il pezzo superiore, cioè la guida, e viene collocato sotto al pezzo che ha saltato.

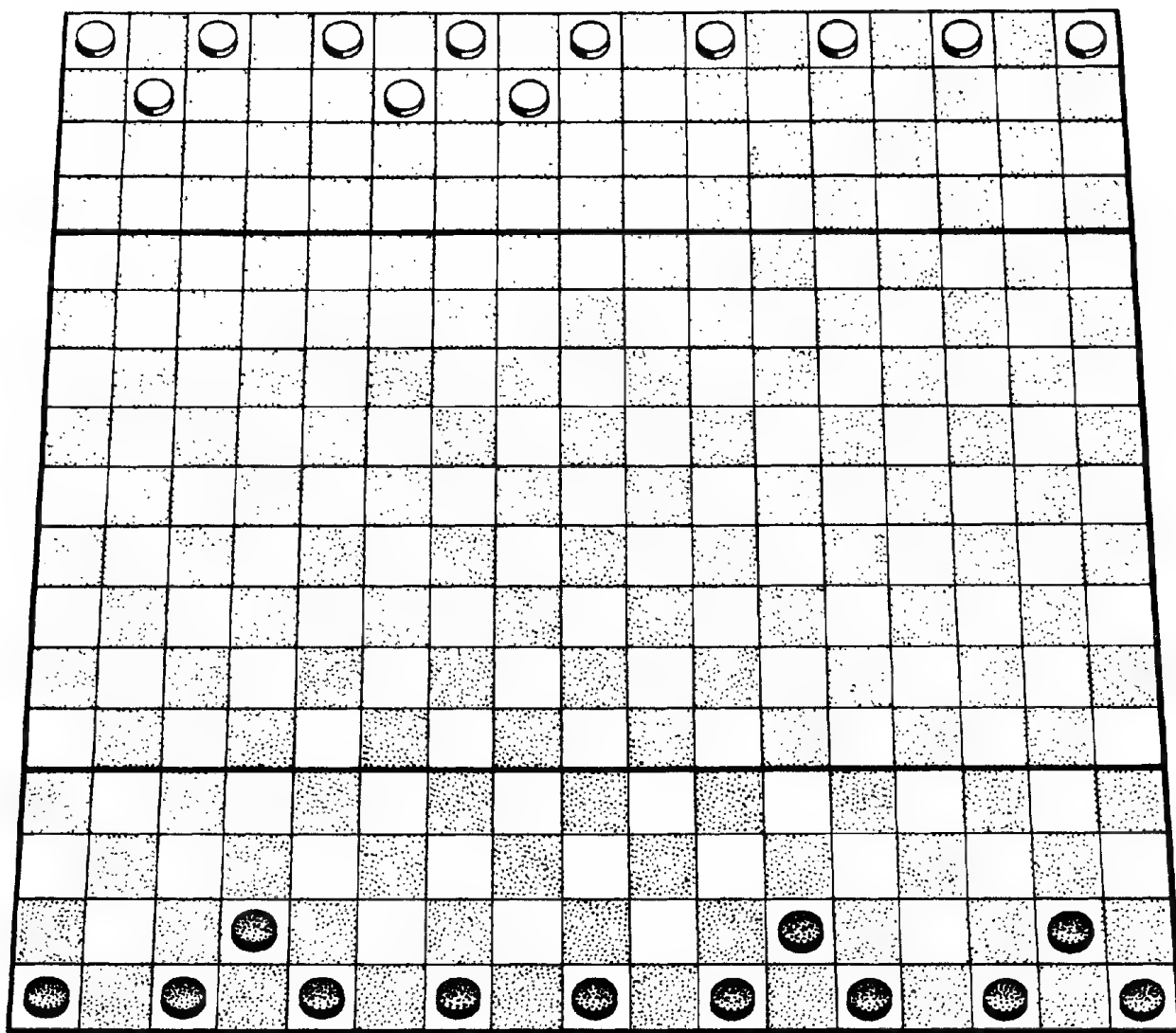
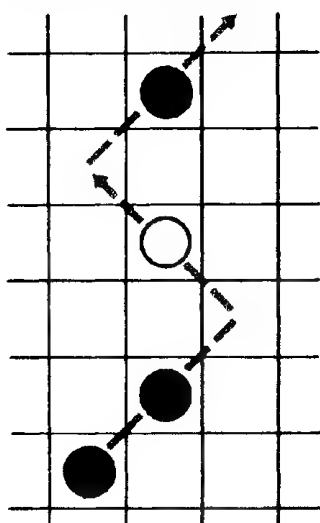
L'azione termina non appena uno dei giocatori non è più in grado di effettuare spostamenti o perché ha perso tutti i suoi pezzi.

Situazione iniziale.

Spostamento di pedine e di Ufficiali; la pedina nera, saltando la pedina bianca, la cattura e la porta con sé; la pedina bianca, saltando la colonna, cattura e porta con sé solo la pedina nera superiore.

Promozione di una pedina bianca e di una pedina nera.

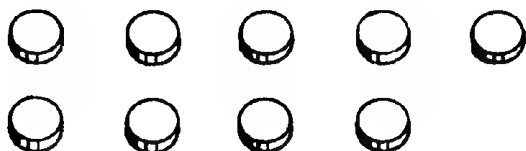
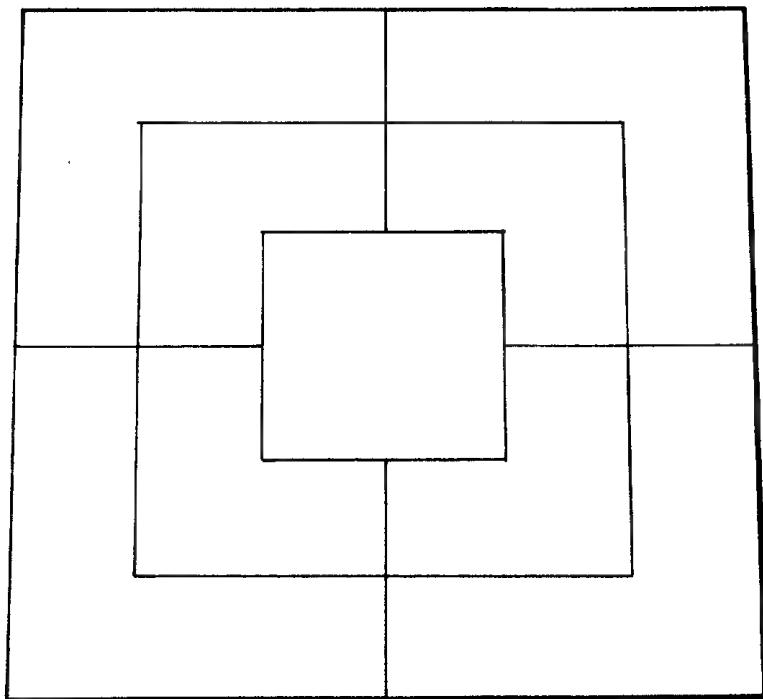
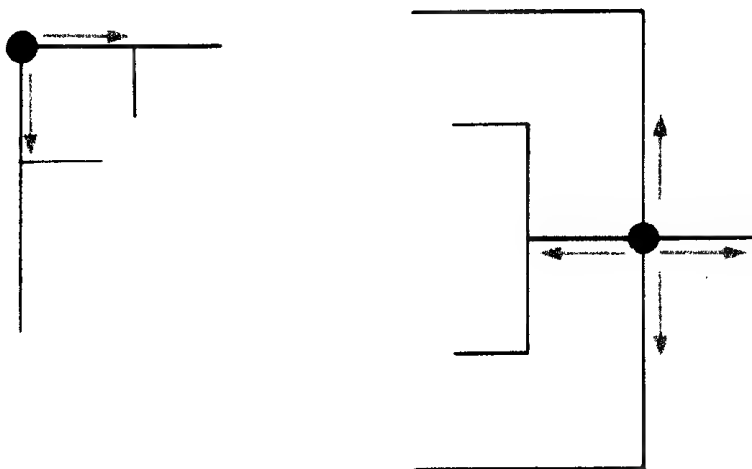
Lo zug

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 17 × 17, caselle nere e bianche, oltre a 12 pedine nere e 12 pedine bianche. Due linee parallele limitano il campo bianco e il campo nero.
SCOPO Attraversare la scacchiera e raggiungere per primo la fila più lontana, bloccando l'avversario.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale: ogni giocatore ha 9 pedine sulla prima fila e altre 3 pedine su caselle della seconda fila, a piacere.
I Bianchi giocano per primi e poi ogni giocatore, a turno, sposta una sua pedina.
Una pedina può:

- spostarsi di una casella, in diagonale e in avanti, per occupare una casella libera;
- saltare in avanti, sempre in diagonale, al di sopra di una pedina alleata o avversaria che occupi una casella vicina, per posarsi sulla casella immediatamente successiva, che deve essere vuota.

Una pedina può concatenare più salti in diagonale, in linea retta o a zig-zag.
Un giocatore non può posare alcuna pedina sull'ultima fila, prima che tutte le altre abbiano abbandonato il suo campo.
Quando un giocatore ha tutti i propri pezzi in campo avversario acquisisce il privilegio di spostarsi sia in avanti che all'indietro.
L'azione termina non appena un giocatore vince disponendo 9 pedine sull'ultima fila e le altre 3 sulla fila precedente.

Situazione iniziale.

Salti concatenati di una pedina nera.

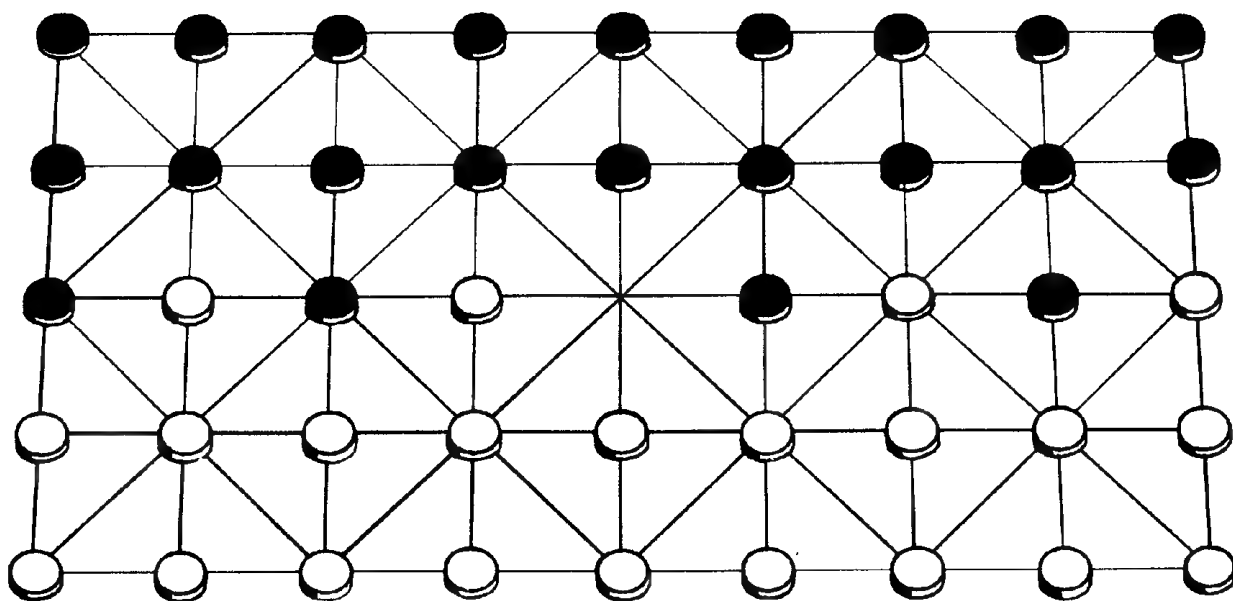
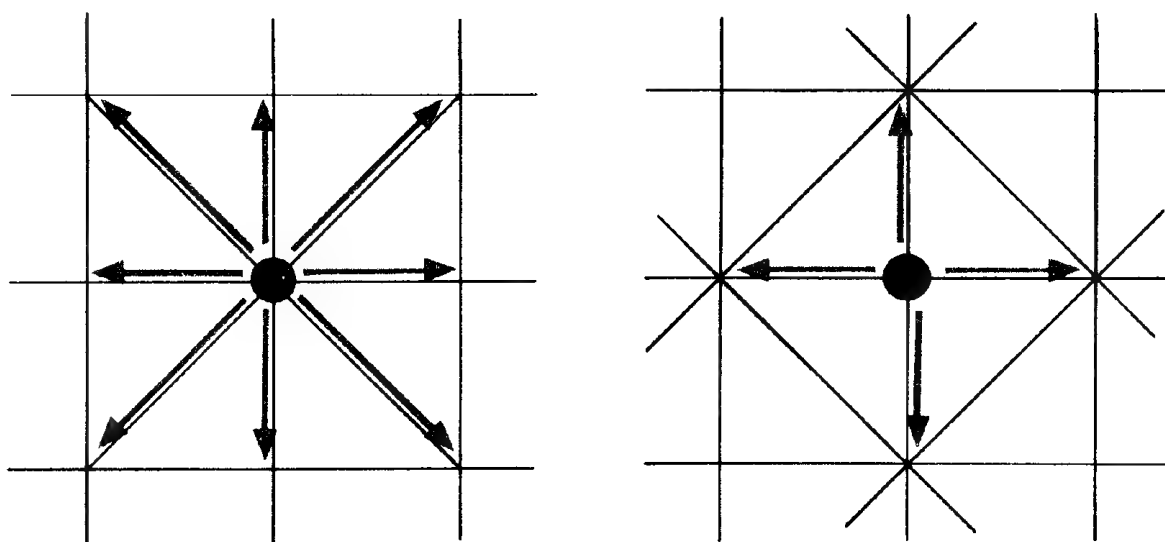
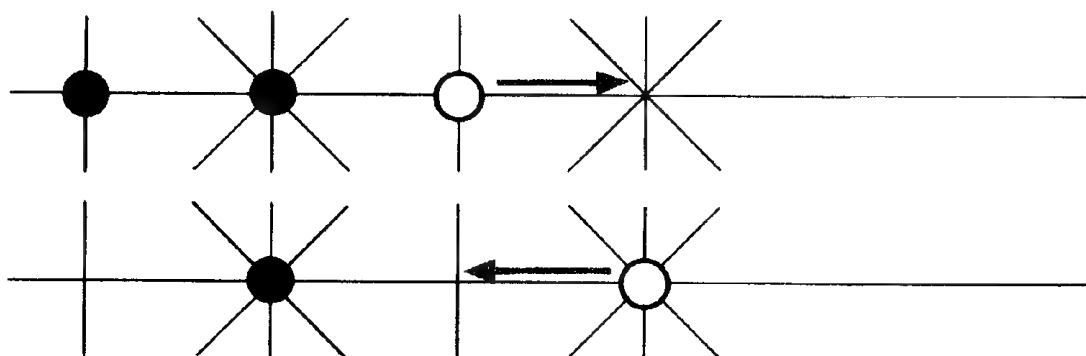
Il filetto

GIOCATORI 2.
MATERIALE Il campo di gioco indicato nella figura (eventualmente disegnabile su carta), oltre a 9 pedine bianche e 9 nere.
SCOPO Realizzare allineamenti di 3 pedine per prendere le pedine avversarie.
AZIONE All'inizio il campo è vuoto. I Bianchi giocano per primi. In una prima fase ogni giocatore a turno posa una sua pedina su un punto di intersezione vuoto. Quando tutte le pedine sono collocate, ogni giocatore, a turno, sposta una pedina di un segmento verso un punto di intersezione vuoto.
Un giocatore può, ogni volta che riesce a realizzare un allineamento di 3 pedine proprie, prendere una pedina avversaria a scelta e farla uscire dal gioco.
Un giocatore che è rimasto in possesso solo di 4 pedine può eseguire spostamenti di due segmenti in linea retta, al posto di uno, purché passi attraverso un punto di intersezione vuoto.
L'azione termina non appena un giocatore rimane con due pedine soltanto: l'avversario è il vincitore.
La dimensione e la disposizione del campo possono variare. Il filetto più semplice viene giocato su un quadrato formato da 9 punti di intersezione.

Situazione iniziale.

Spostamenti possibili a seconda della posizione.

Il mulinello

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un reticolo formato da 5 orizzontali e da 9 verticali, con dieci diagonali che creano 45 intersezioni. Come fanno i malgasci, si potrebbe disegnare il reticolo per terra con il gesso. Occorrono inoltre 22 pedine nere e 22 pedine bianche.
SCOPO Ogni giocatore tenta di catturare le pedine dell'avversario, con particolari movimenti delle proprie pedine che vanno verso il nemico o indietreggiano.
AZIONE La figura mostra la posizione iniziale dei pezzi. I Bianchi giocano per primi. Ogni giocatore, a turno, sposta una sua pedina lungo un segmento, verso un'intersezione vuota.
Al primo giro, per il primo spostamento dei Bianchi e il primo spostamento dei Neri, ciascuno gioca soltanto una volta, sia che faccia o no una presa. In seguito però, una pedina che abbia eseguito una presa, può giocare di nuovo per un numero illimitato di volte, a condizione che ogni volta giochi per effettuare una presa e su linee differenti.
Una pedina può prendere in due diversi modi:

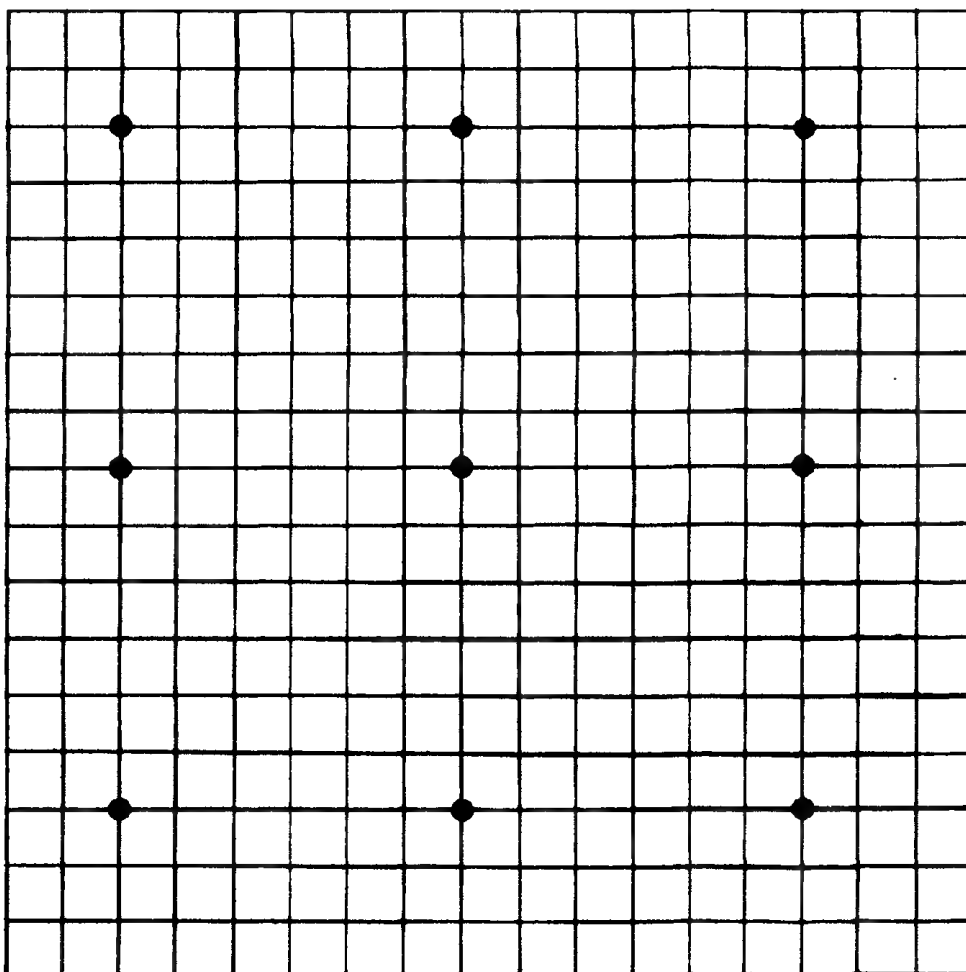
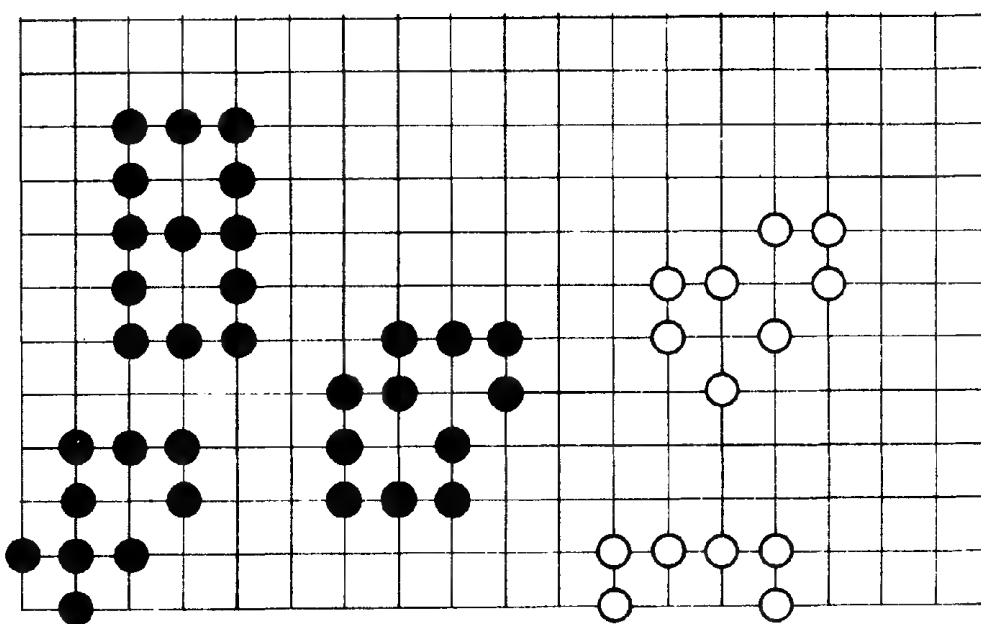
- avanzando, su una linea, fino al punto di intersezione vicino a una pedina o a una sequenza di pedine avversarie, disposte sulla stessa linea;
- allontanandosi su una linea, lasciando un'intersezione vicina a una pedina o a un seguito di pedine avversarie, disposte sulla stessa linea.

La pedina o la sequenza di pedine avversarie vengono catturate a condizione che si susseguano senza interruzione, e tolte dal gioco.
Se per uno spostamento, due gruppi di pedine avversarie possono essere catturate, solo il gruppo più numeroso esce dal gioco.
Quando una cattura è possibile, è d'obbligo eseguirla; il giocatore non può sottrarvisi e, se la scelta esiste, deve anche eseguire la presa del gruppo più numeroso.
Il gioco finisce non appena un giocatore non ha più pedine.

Situazione iniziale.

Spostamenti di una pedina, a seconda della situazione.

Due modi di prendere una o più pedine nere.

Il go

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera, chiamata il Go-ban, che comprende 19 linee orizzontali e 19 linee verticali per formare 361 intersezioni. Le verticali, che vanno da un giocatore verso l'altro, sono lievemente più ravvicinate delle orizzontali. Occorrono inoltre 180 pedine bianche e 181 pedine nere, a forma di lenti biconvesse.
SCOPO Posare le proprie pedine per occupare delle intersezioni e costituire dei territori che proteggano il maggior numero possibile di intersezioni vuote.
AZIONE All'inizio, il Go-ban è vuoto. Cominciando dal nero, ciascun giocatore, a turno, posa una sua pedina su una intersezione vuota. Una pedina, una volta posata, potrà eventualmente essere presa e tolta dal gioco, ma non verrà mai spostata.
In qualsiasi momento un giocatore può passare il turno senza posare pedine.
Presa. Una pedina isolata viene presa quando le 4 intersezioni che la circondano sono occupate dall'avversario.
Allo stesso modo un gruppo di pedine può essere preso quando, contemporaneamente:

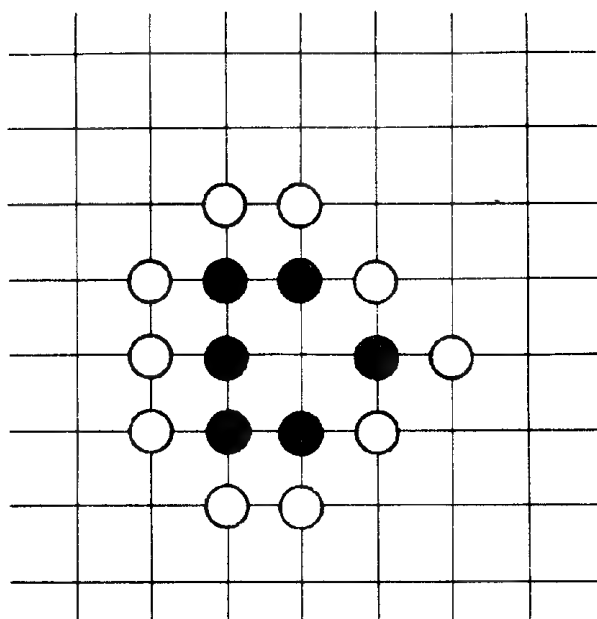
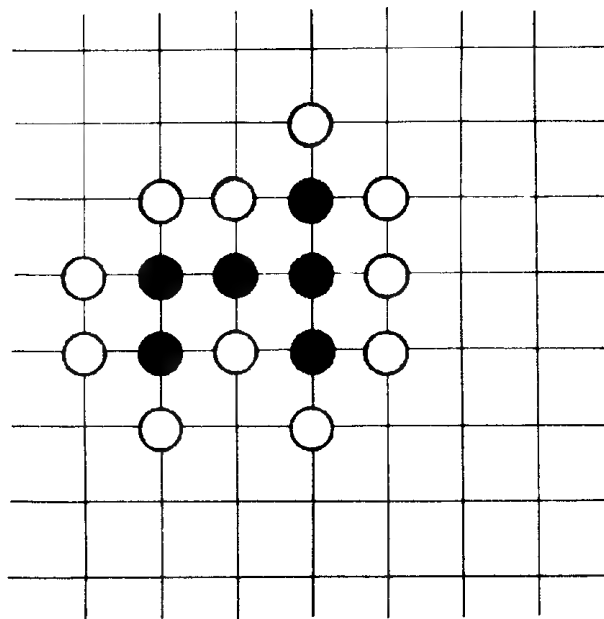
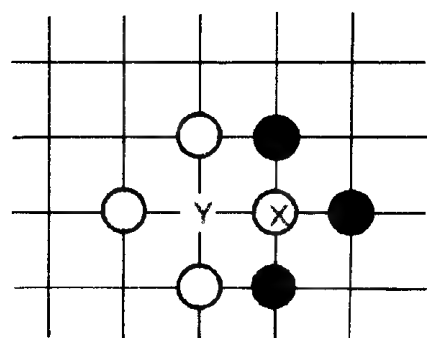
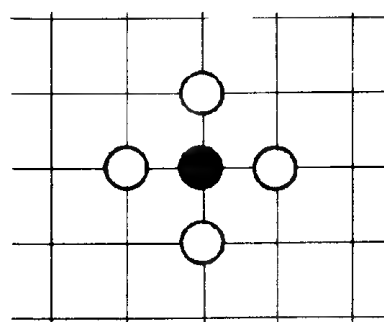
- è « collegato »: cioè le pedine si susseguono una dopo l'altra, secondo i segmenti;
- tutte le intersezioni contigue, legate al gruppo da un segmento, sono occupate dall'avversario.

Una pedina o un gruppo di pedine prese viene immediatamente tolto dal Go-ban. Le pedine prese rappresentano altrettanti punti guadagnati dall'avversario.
Prendere non è mai obbligatorio.
Un giocatore non può mettere una delle proprie pedine in presa salvo che per prendere in un solo colpo una o più pedine avversarie che lo circondano.
Ripetizioni infinite. In un certo numero di casi, Bianchi e Neri potrebbero alternare indefinitamente delle prese simmetriche. Ciò è escluso, per mezzo delle seguenti regole:

Il Go-ban

I tre gruppi neri possono sopravvivere. I due gruppi bianchi, nell'attuale situazione, sono minacciati.

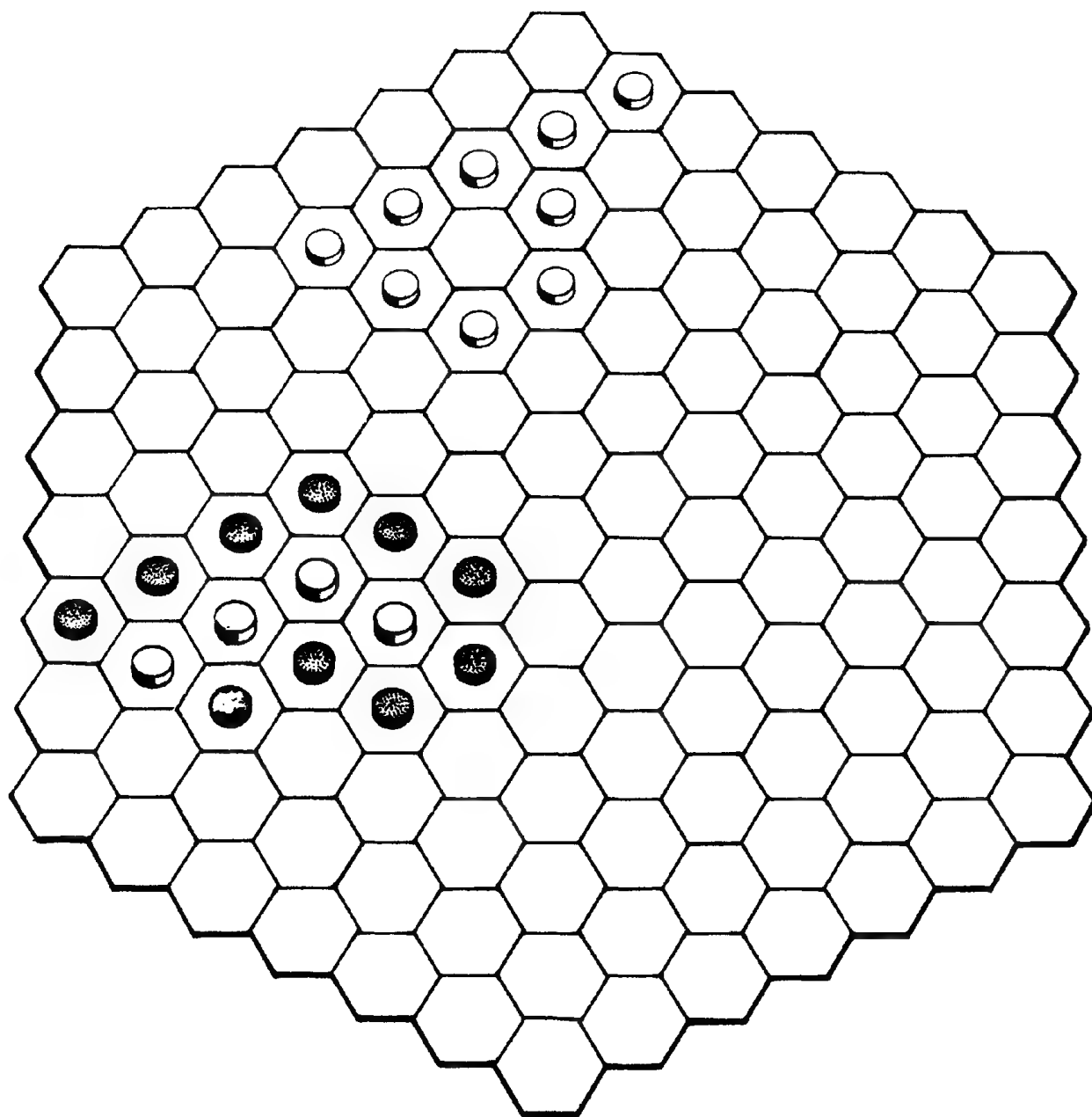
- se un giocatore ha preso mettendosi nella condizione di essere preso con la mossa successiva,
- l'avversario non può giocare questa successiva mossa se a sua volta si mette nella condizione di essere preso dalla mossa successiva.

Sopravvivenza e occhi. Un gruppo di pedine può essere certo di non essere preso, e quindi di « sopravvivere » indefinitamente, se contiene due buche ben piazzate, chiamate « occhi ». Le pedine devono essere collegate tra di loro. Gli occhi non devono essere contigui.
Anche se lo circonda completamente, l'avversario non può prendere un gruppo di questo tipo perché sarebbe necessario che occupasse contemporaneamente i due occhi.
Seki. I giocatori possono decidere di comune accordo di dichiarare neutra una zona in cui nessuno di essi può disporsi senza rischiare di essere preso con la mossa successiva.
Fine dell'azione. L'azione termina non appena i giocatori concordano che è stato giocato tutto. Ogni giocatore deve sommare il numero di pedine prese e il numero di caselle controllate. Ciò avviene, in pratica, effettuando nell'ordine le seguenti operazioni:

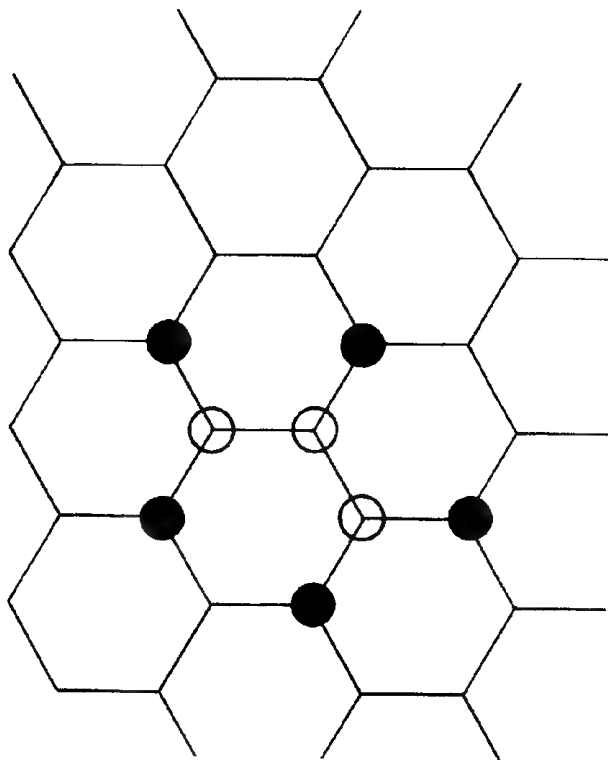
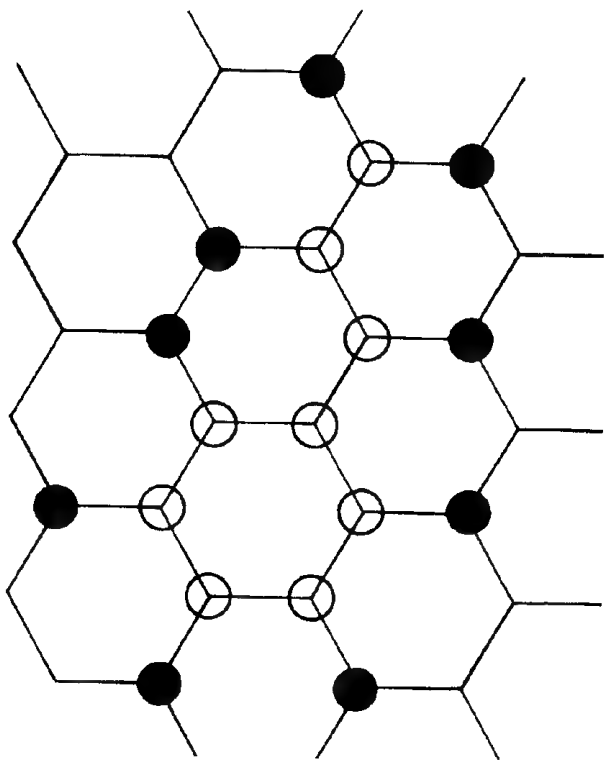
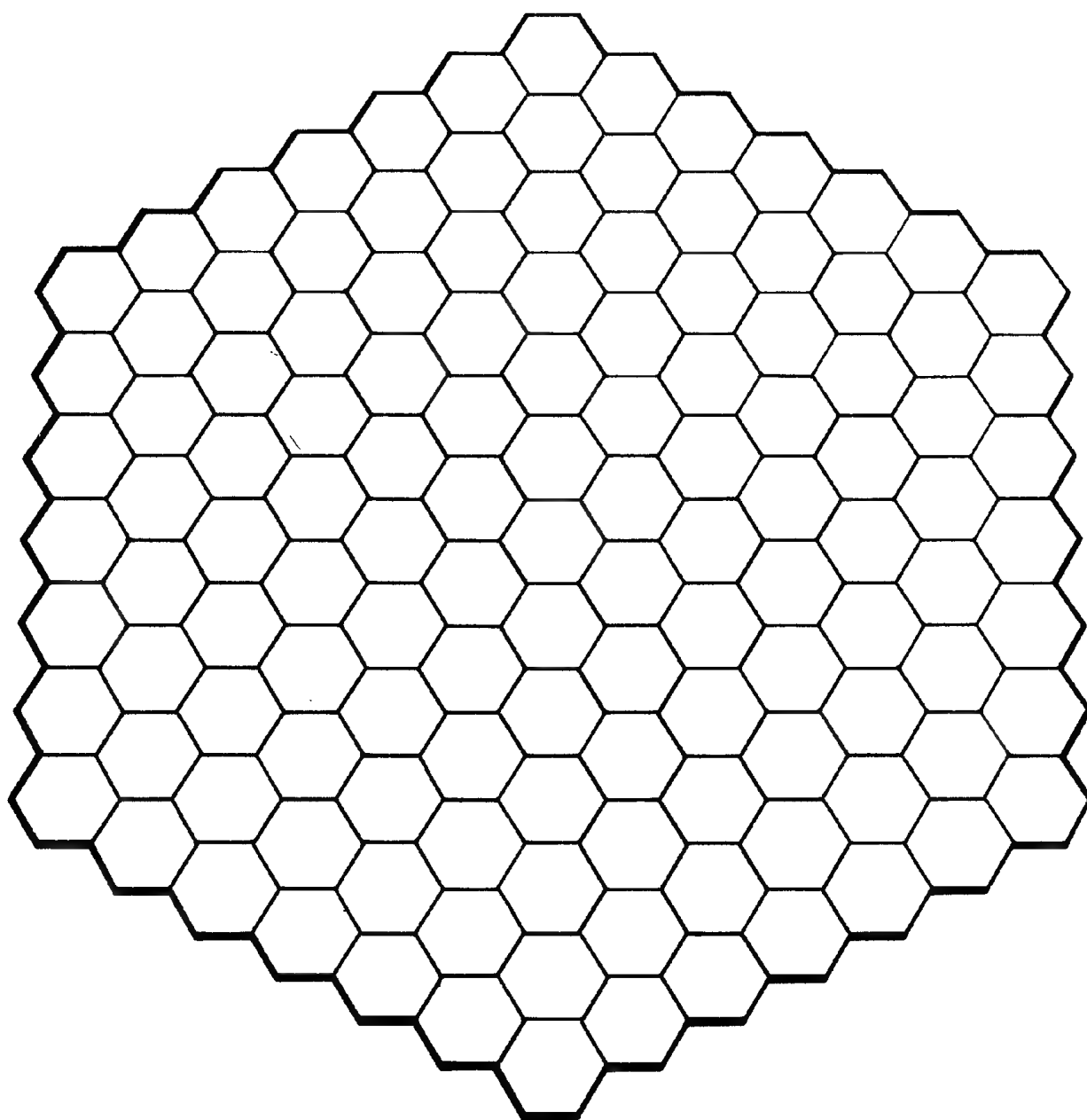
- le buche logiche nelle frontiere sono riempite allo scopo di rendere più netti i territori;
- le pedine in attesa di essere prese vengono tolte dal gioco;
- le intersezioni che non appartengono a nessuno vengono riempite da pedine qualsiasi;
- ciascuno pone le prese che ha potuto fare sulle intersezioni conquistate dall'avversario.

Alla fine ciascun giocatore conta le intersezioni vinte rimaste vuote e (oppure) le pedine prese. Vince chi raggiunge il totale più alto.
In caso di parità, vincono i Bianchi.
È chiaro come questa descrizione, nello schematismo delle regole, non renda giustizia alla variata bellezza del Go. Per comprendere la strategia del gioco sarebbe necessario consultare i vari manuali esistenti sull'argomento. (Cfr. bibliografia a p. 255).

Giocando sulla casella centrale, il Bianco si pone apparentemente in presa, ma in realtà prende 6 pedine nere.

Gruppo nero preso.

Il Nero può entrare in Y per prendere la pedina bianca X. Il Bianco si metterebbe in X per prendere Y ecc... Al Bianco è dunque vietato ritornare in X.

Pedina nera presa.

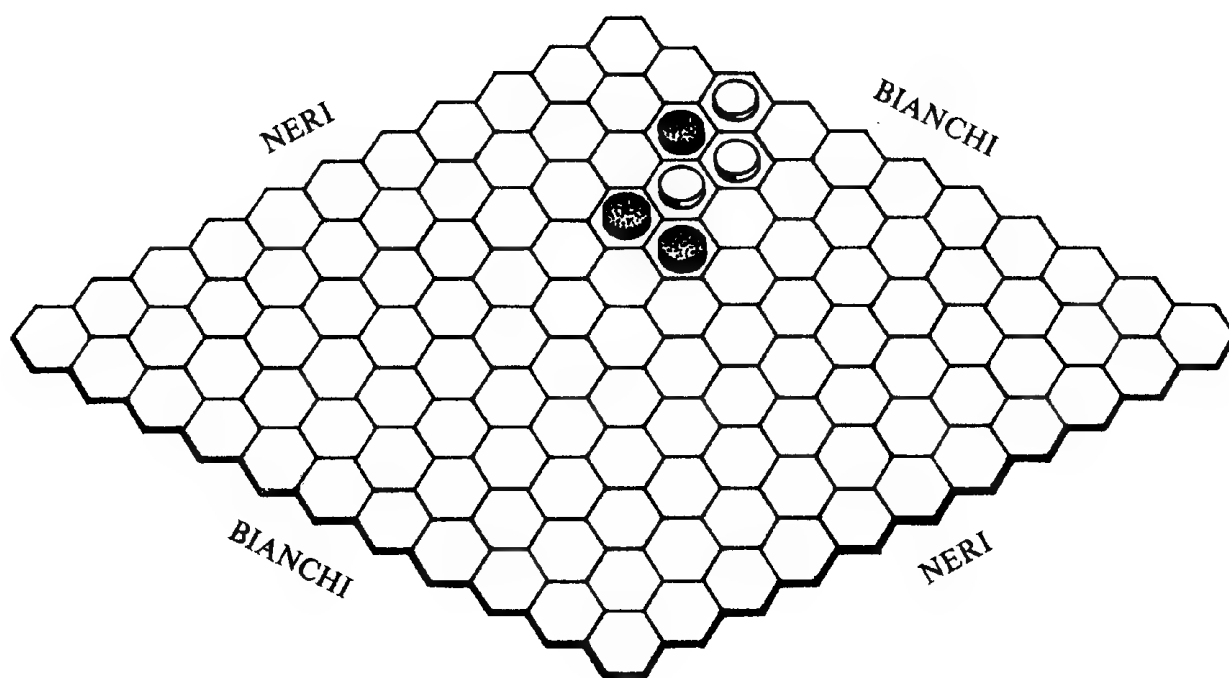
Il go esagonale

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un insieme di 127 caselle esagonali formanti un grande esagono, oltre a 64 pedine nere e 63 pedine bianche.
SCOPO Giocare a Go su una rete di esagoni, per disporre di 6 direzioni di connessione, anziché di 4.
AZIONE All'inizio, il campo è vuoto. I Neri giocano per primi. In seguito ciascun giocatore, a turno, è costretto a posare una pedina su un esagono vuoto, senza poter passare il turno come nel gioco classico.
Una volta posate le pedine sugli esagoni (e non sulle intersezioni) i collegamenti avvengono attraverso i lati. Una pedina viene dunque presa quando è circondata da 6 pedine avversarie ecc...
Tutte le regole classiche vengono confermate. In particolare, è vietato posare una pedina in presa, a meno che non sia per effettuare subito una presa.
Diversamente da quanto avviene nel gioco classico, l'azione termina solo quando i giocatori hanno collocato tutte le loro pedine. Tale regola crea un gioco e una strategia imprevisti. Passata una certa fase, i giocatori sono costretti a collocare le proprie pedine negli « occhi » di loro appartenenza.
Al termine della partita, ciascun giocatore conta le pedine prese e le caselle vinte.

Per rendere invulnerabile il gruppo bianco, è sufficiente collocare una pedina sul bordo.

Il rosone

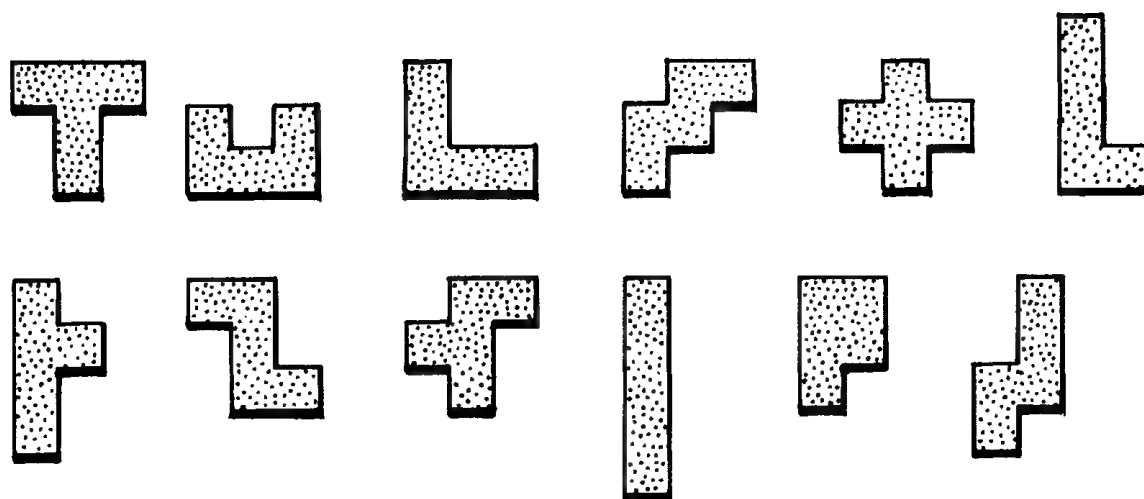
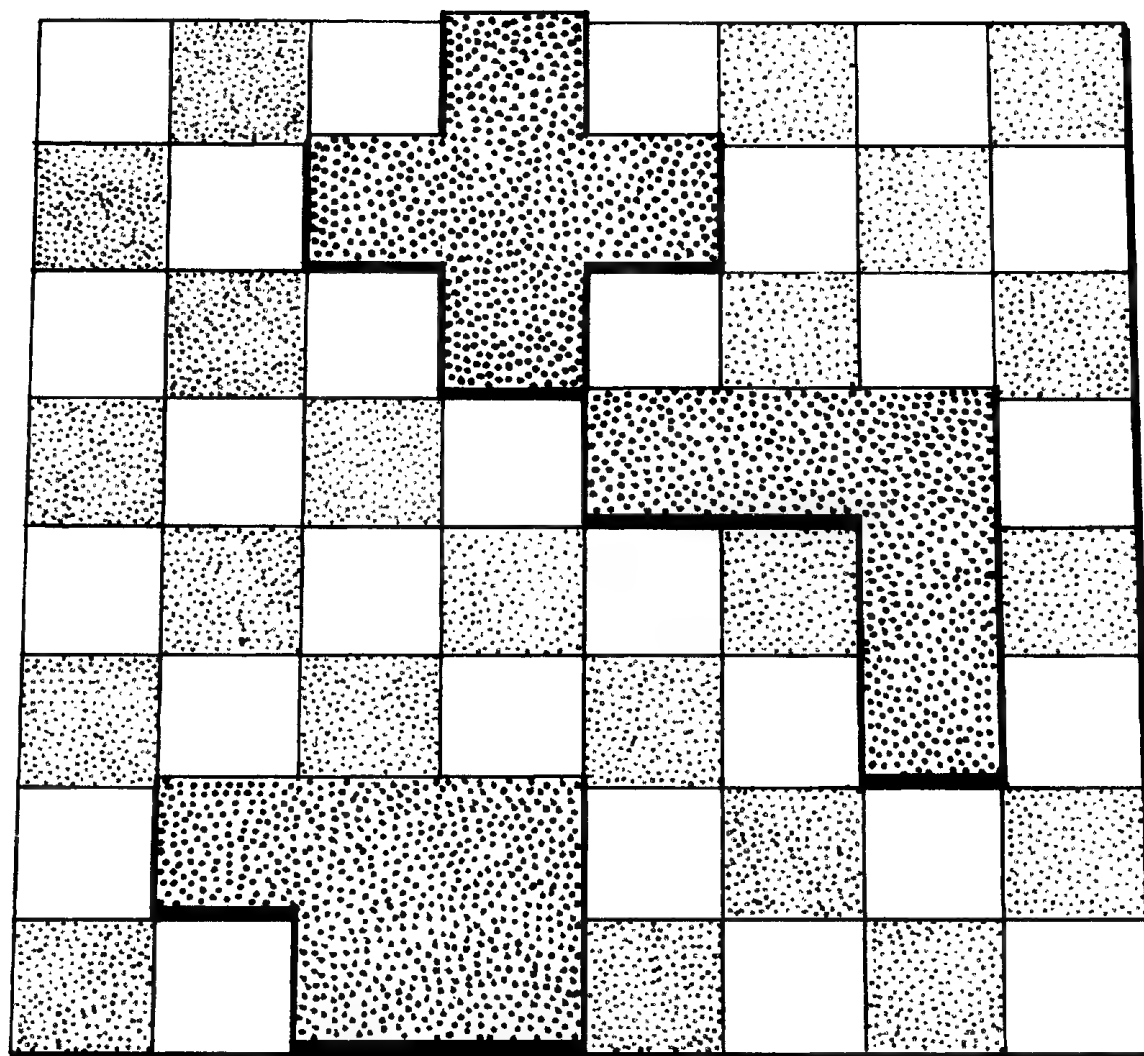
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una rete di esagoni che formi 294 intersezioni, oltre a 150 pedine nere e 150 pedine bianche.
SCOPO Giocare al Go sulle intersezioni di una rete di esagoni, per avere solo 3 collegamenti possibili in ogni punto, anziché 4, adottando un nuovo concetto di sopravvivenza: l'esagono completo.
AZIONE All'inizio, la rete è vuota. Ciascun giocatore, a turno, colloca una pedina su una intersezione vuota.
Tutte le regole classiche del Go vengono automaticamente applicate. Vi si aggiunge una regola supplementare. Per compensare la vulnerabilità delle pedine, che basta circondare da 3 lati anziché da 4 per effettuare una presa, esiste una regola sicura: l'esagono costituito da 6 pedine di uno stesso colore. Questo rosone, o « occhio metafisico », sopravvive, con tutte le pedine di uno stesso colore che vi sono collegate, come un gruppo che abbia di norma 2 occhi.

Questo gruppo bianco è preso. Questo gruppo bianco è imprendibile.

Il campo del Rosone.

L'hex

GIOCATORI 2.
MATERIALE Su un foglio di carta viene disegnato un insieme di esagoni. Essi formano un rombo di 121 caselle. Occorrono inoltre 61 pedine nere e 61 pedine bianche. (Si possono usare le pedine del Go.)
SCOPO Unire due bordi del rombo collocando una serie continua di proprie pedine.
AZIONE All'inizio, il rombo è vuoto. I Bianchi giocano per primi. Ciascun giocatore, a turno, colloca una pedina su una casella vuota.
Ogni giocatore ha come « campi » due bordi opposti. I giocatori dispongono alternativamente uno dei loro pezzi su uno qualunque degli esagoni purché la casella non sia già occupata da un altro pezzo. Lo scopo del « Nero » è di completare una catena ininterrotta di pezzi neri fra i suoi due bordi. Il giocatore « Bianco » tenta analogamente di completare la sua catena di pezzi fra i due bordi bianchi.
L'azione termina non appena un giocatore ha unito i suoi due campi con una successione ininterrotta delle sue pedine.

Le prime sei mosse di una partita.

I pentamini

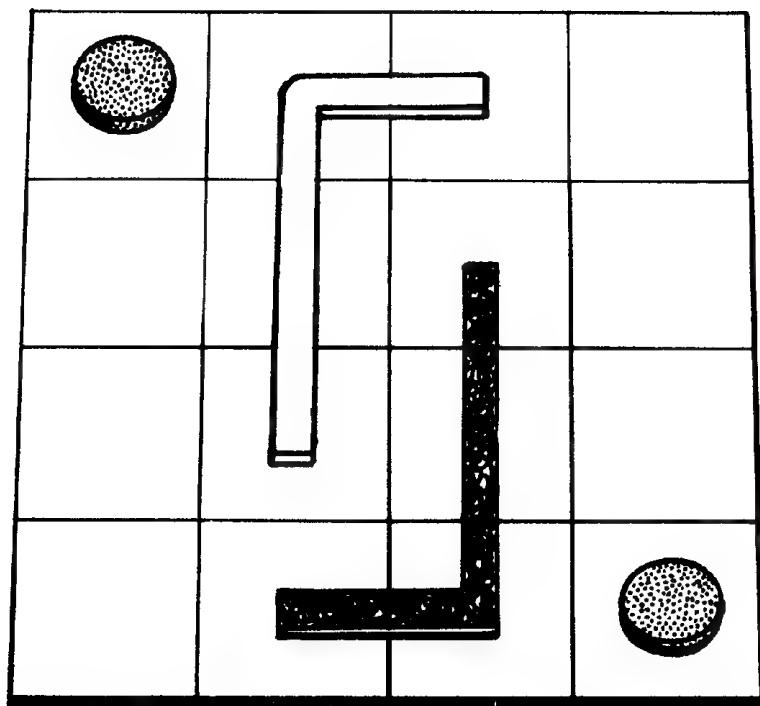
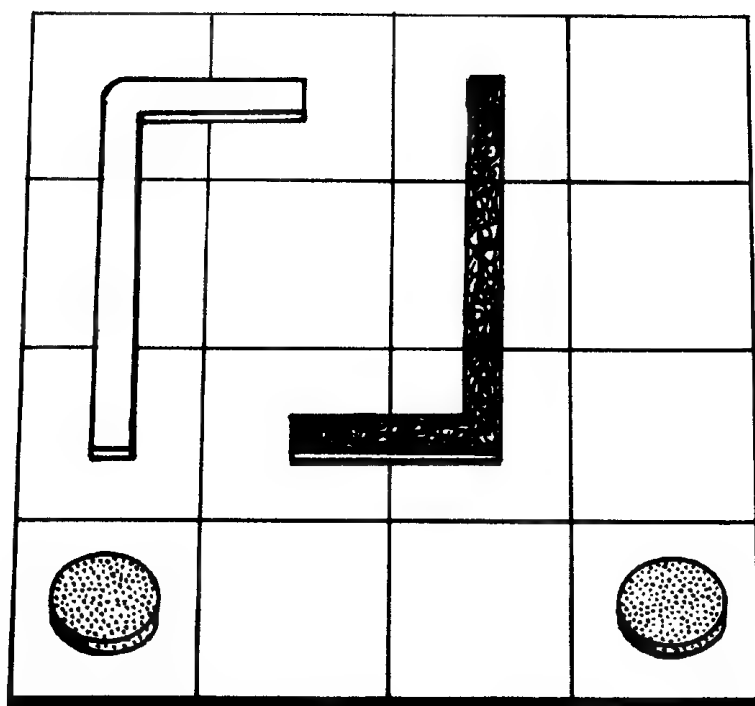
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 64 caselle, oltre a 12 pentamini. Questi sono dei pezzi, realizzati in cartone, sagomati in modo da mettere insieme, in tutte le soluzioni possibili e diverse fra loro, cinque caselle della scacchiera che si tocchino almeno su un lato.
SCOPO Occupare lo spazio con pentamini, per bloccare l'avversario.
AZIONE All'inizio, la scacchiera è vuota. I 12 pentamini sono a disposizione dei 2 giocatori.
Ciascun giocatore, a turno, colloca un pentamino su 5 caselle vuote.
L'azione ha fine:

- quando tutti i pentamini sono collocati: la partita è nulla;
- quando un giocatore si trova nella impossibilità di giocare: il suo avversario è il vincitore.

I dodici pentamini.

Un inizio di partita.

La « L »

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 16 caselle, che può essere disegnata su carta, oltre a due pedine e due L, una nera e una bianca che occupino ciascuna 4 caselle (possono essere ritagliate da un pezzo di cartone o ricavate da scovoli da pipa ricurvi).
SCOPO Occupare con i propri pezzi il massimo spazio per bloccare l'avversario.
AZIONE La figura indica la posizione d'inizio. I Bianchi giocano per primi. Ciascun giocatore, a turno, effettua 2 operazioni successive:

- sposta la L del suo colore, per occupare almeno una casella nuova;
- sposta, se lo desidera, una o entrambe le pedine.

Le pedine sono neutre, a disposizione dei due giocatori, che al turno di gioco le collocano a piacere su una qualsiasi delle caselle vuote.
L'azione termina non appena un giocatore si trova nell'impossibilità di spostare la sua L, senza spostare le pedine neutre. Il suo avversario è il vincitore.

Situazione iniziale.

Il Bianco è bloccato.

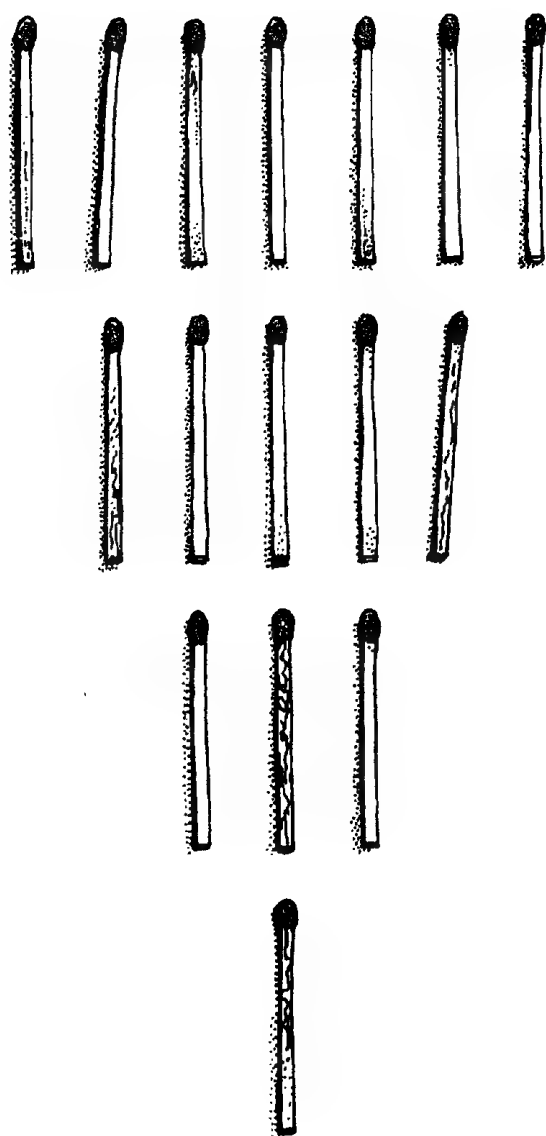
Il nim

GIOCATORI 2.
MATERIALE 16 fiammiferi.
SCOPO Prendere a ogni turno dei fiammiferi dalle varie file a disposizione, evitando di prendere l'ultimo.
AZIONE I fiammiferi sono disposti in 4 file, di 7, 5, 3 e 1.
Ciascun giocatore, a turno, prende quanti fiammiferi desidera da una delle file.
L'azione cessa quando tutti i fiammiferi sono stati presi. Chi ha preso l'ultimo, perde la partita.
STRATEGIA Esiste una strategia matematica che permette di vincere a colpo sicuro, a condizione di non essere il primo a giocare. Per ogni caso, è necessario procedere in tre tappe successive:
1° Esprimere il numero dei fiammiferi di ogni fila come somma di potenze di 2. Si ha, per esempio, in partenza:

$$
\begin{array}{r}
2^2 + 2^1 + 2^0 \\
2^2 + 2^0 \\
2^1 + 2^0 \\
2^0
\end{array}
$$

2° Eliminare tutte le coppie di potenze uguali. Qui, per esempio, sparisce tutto, perché le potenze uguali sono tutte accoppiabili.
3° Togliere il numero necessario di fiammiferi da una delle file per eliminare le potenze isolate. L'esperienza dimostra che ciò è sempre possibile, *tranne* nel caso in cui tutto sia già accoppiato, come avviene all'inizio. In termini matematici, la somma delle potenze rimanenti costituisce il « peso » della situazione e la strategia consiste nel tentare di lasciare al proprio avversario una situazione di peso nullo.

In pratica questa operazione significa in genere lasciare al proprio avversario una situazione simmetrica, in cui due file (o due coppie di file) sono uguali, da entrambe le parti di una linea orizzontale. Per esempio:

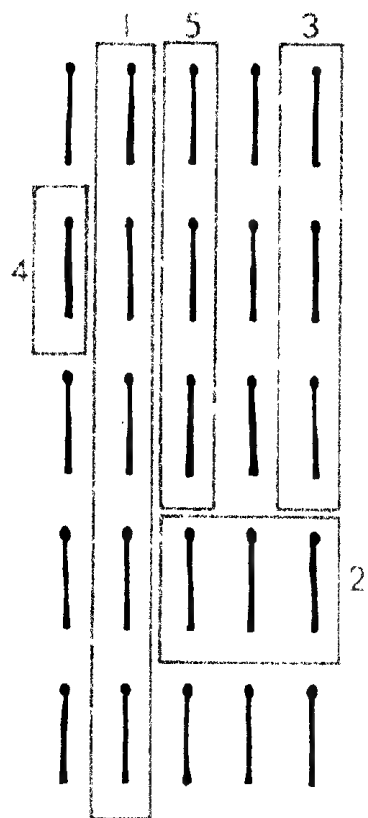
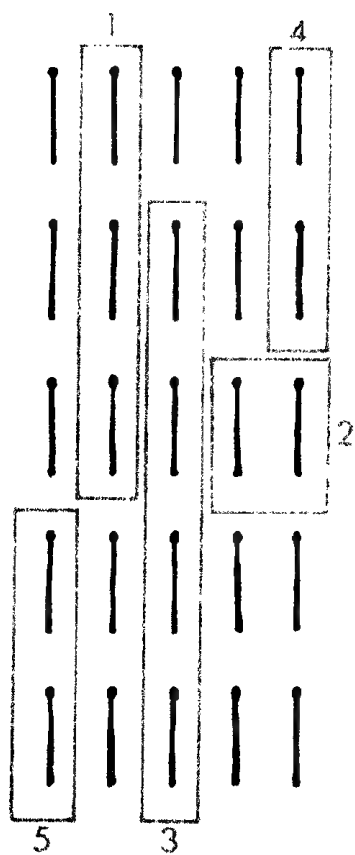
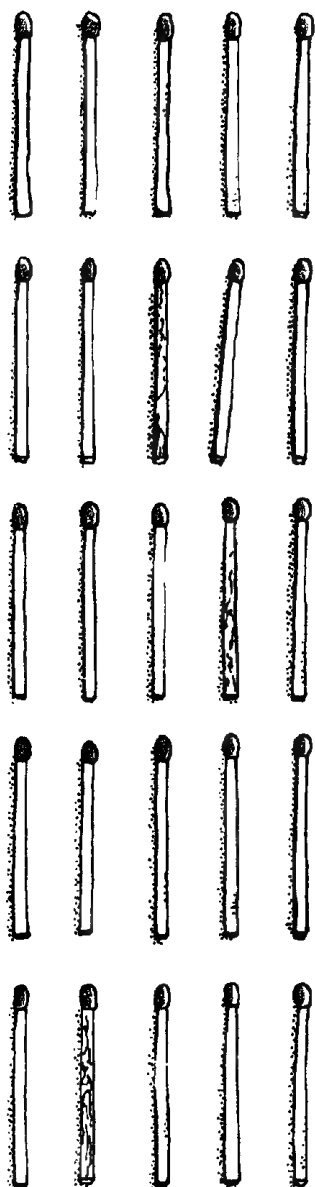
1
2
2
1

Il bulo

In questa variante, si dispongono in quadrato 25 fiammiferi e, a turno, ciascun giocatore prende quanti fiammiferi desidera, in una fila o in una colonna, a condizione che tale fila e tale colonna siano contigue.

Il crosscram

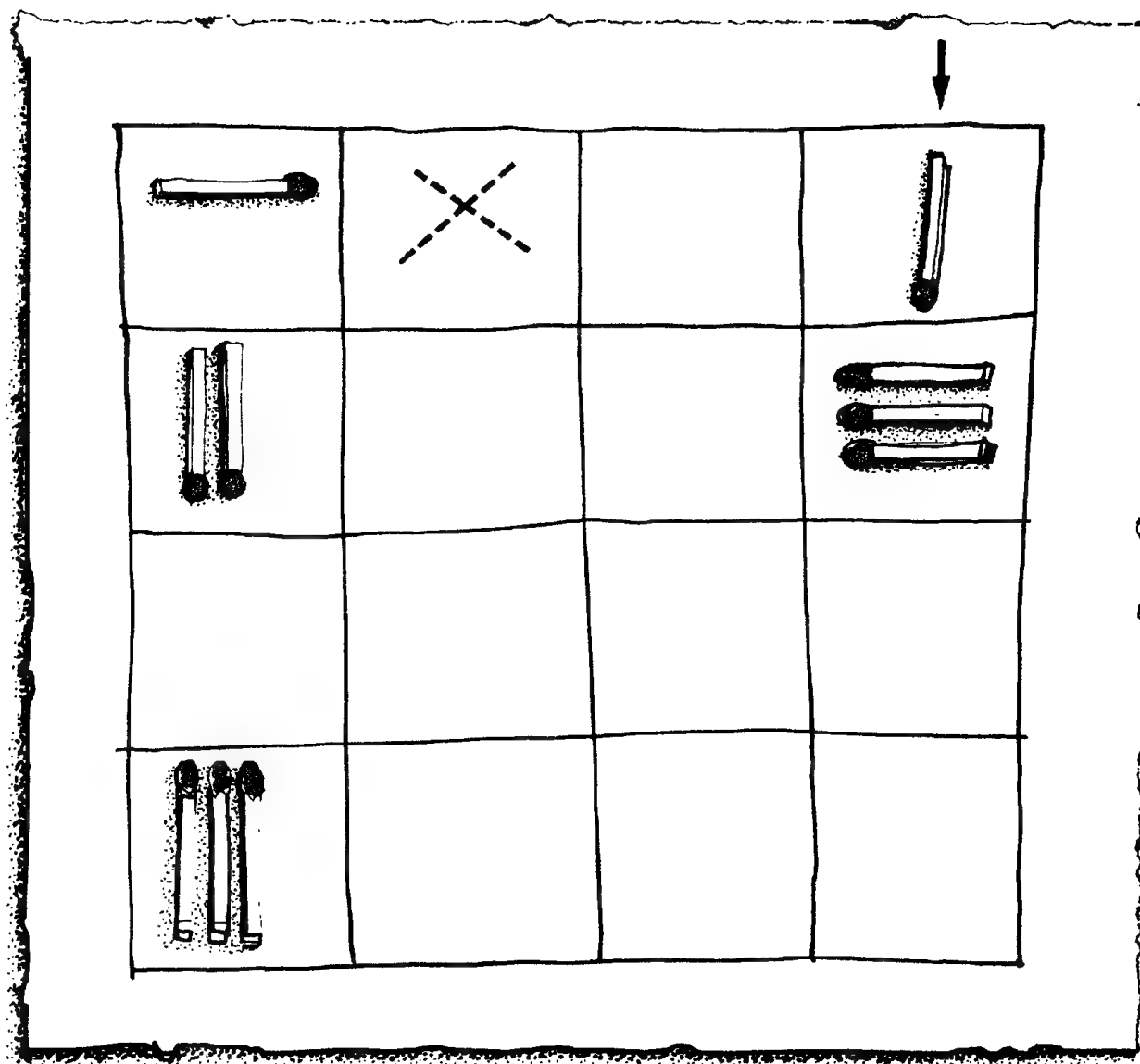
In questa altra variante, sempre giocando con 25 fiammiferi disposti in quadrato, dove si prendono solo dei fiammiferi contigui, un giocatore li prende solo dalle colonne e l'altro solo dalle file.

1
4
2
5
3

1
5
3
4
2

La sinapsi

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un foglio di carta bianca, una matita e 25 fiammiferi.
SCOPO Seguire un percorso con il proprio avversario, cercando sistematicamente le vie libere.
AZIONE All'inizio viene disegnato sulla carta un quadrato di 16 caselle i cui lati devono essere maggiori della lunghezza di un fiammifero.
I giocatori collocano i fiammiferi nelle caselle:

- un fiammifero significa: andate alla casella successiva nella direzione della capocchia rossa;
- 2 fiammiferi significano: passate a 2 caselle, nella direzione della capocchia rossa (sono sempre nello stesso senso);
- 3 fiammiferi significano: passate a 3 caselle, nella direzione della capocchia rossa.

Il primo giocatore parte da una qualsiasi casella sul bordo del quadrato. Vi colloca 1, 2 o 3 fiammiferi, il che manda l'avversario in un'altra casella. L'avversario colloca dei fiammiferi in questa casella per mandare a sua volta il proprio avversario in una nuova casella ecc... Ogni giocatore, a turno, parte dalla casella in cui lo ha mandato l'avversario per mandarlo in un'altra casella.
Un giocatore può mandare il proprio avversario solo in una casella vuota. Rispettando questa regola, è permesso giocare nelle 4 direzioni ortogonali e quindi, ad esempio, fare dietro-front saltando al di sopra della casella precedente.
L'azione termina non appena un giocatore non ha più fiammiferi per giocare o si trova nella impossibilità di mandare l'avversario in una casella vuota. Ha così perduto la partita.

Quello cui spetta il turno di gioco, deve piazzare dei fiammiferi nella casella indicata con una croce. Può collocarvi sia un fiammifero verso destra, sia 1, 2 o 3 fiammiferi verso il basso.

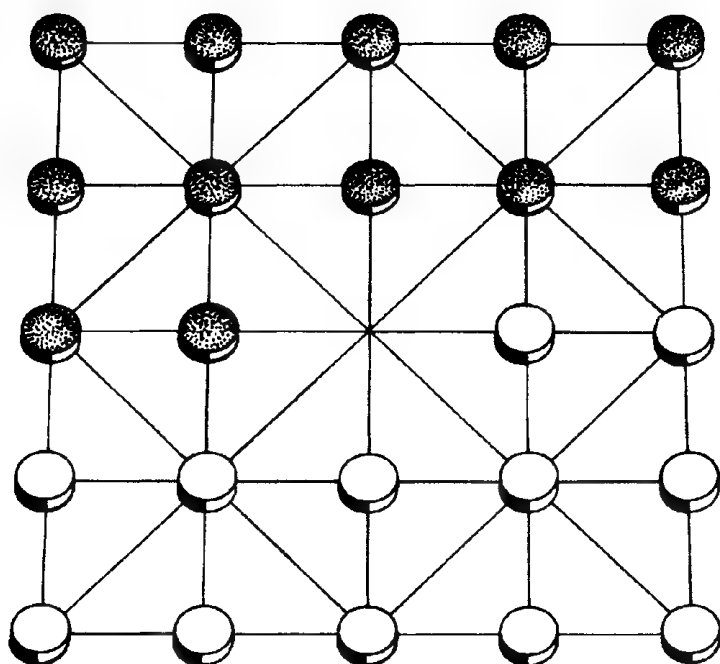
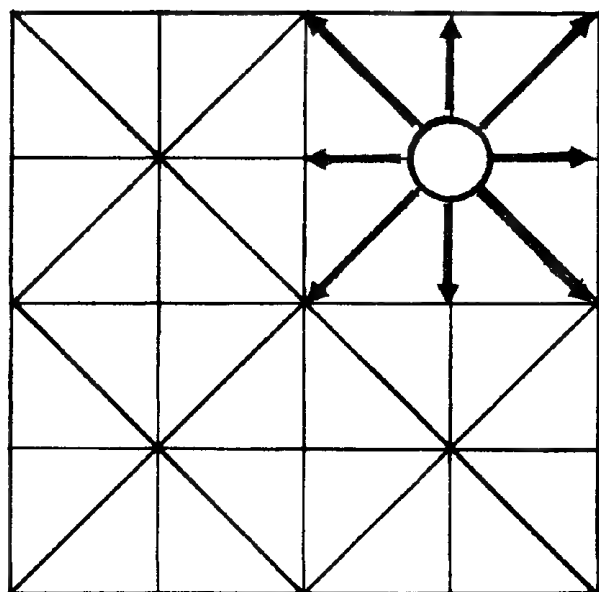
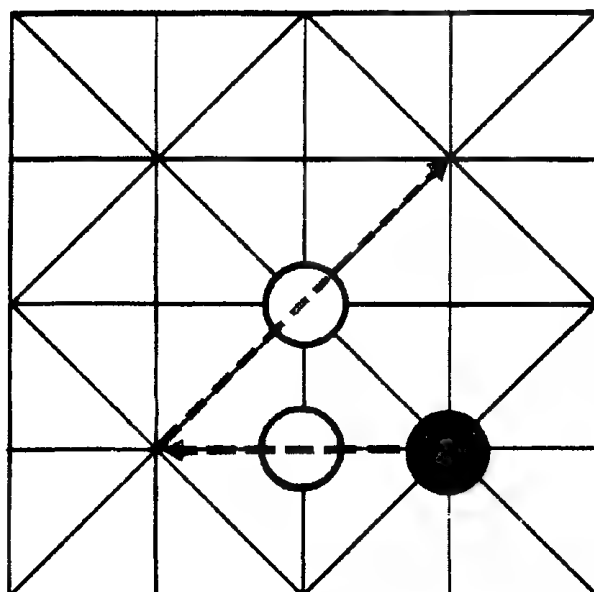
I giochi di dama

Ricchi di inventiva quanto gli scacchi, ma più astratti e conosciuti in modo incompleto, i giochi di Dama non godono del prestigio che meriterebbero. Ecco una breve ricerca prima sulle loro origini, dall'Alquerque medievale al Kono coreano, poi sulle loro varianti, a varie dimensioni o con regole discordanti.

L'alquerque

GIOCATORI 2.
MATERIALE Un reticolo di 5 verticali, 5 orizzontali e delle diagonali per formare 25 intersezioni. Inoltre, 12 pedine nere e 12 bianche.
SCOPO Manovrare le proprie pedine per prendere le pedine avversarie saltandole.
AZIONE La figura indica la disposizione iniziale delle pedine. I Bianchi giocano per primi. Ciascun giocatore, a turno, sposta una sua pedina.
Una pedina si sposta di un segmento, verso una intersezione vicina vuota, in una direzione qualsiasi.
La pedina può anche saltare per prendere una pedina avversaria. L'avversario deve trovarsi su una intersezione vicina e l'intersezione immediatamente successiva deve essere vuota. La pedina vi si posa e quella avversaria saltata esce dal gioco.
Una pedina può concatenare, in un solo spostamento, vari salti successivi su una linea retta o spezzata che presenti intersezioni alternativamente vuote e occupate dall'avversario.
È obbligatorio effettuare le prese possibili. Quando giunge il suo turno il giocatore deve spostare la pedina in grado di realizzare una presa, se ne ha. Se un giocatore dimentica una presa effettuando un altro spostamento, l'avversario prende la sua pedina e gliela « soffia » togliendola dal gioco prima di giocare a sua volta. (Questa regola è stata abbandonata nella versione moderna della Dama.) Tuttavia, se la scelta si presenta, il giocatore non è tenuto a spostare la pedina che può effettuare il massimo numero di prese.
L'azione termina quando il vincitore ha preso tutte le pedine dell'avversario.

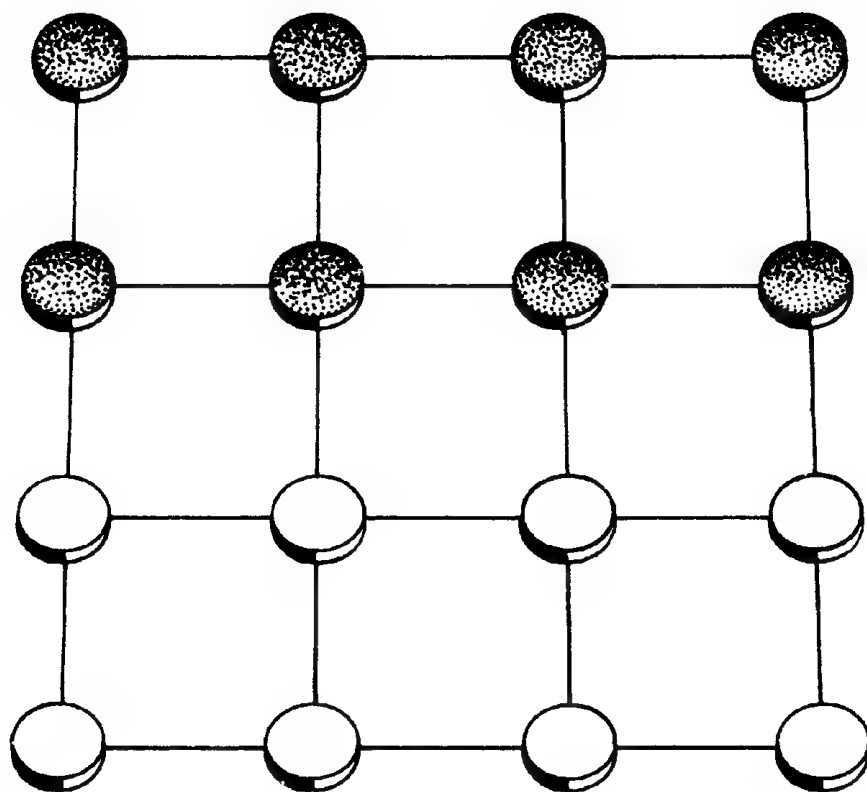
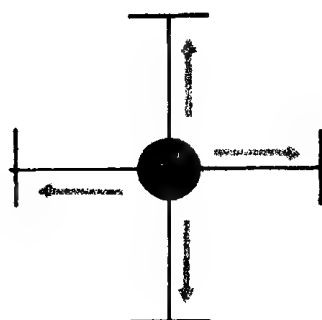
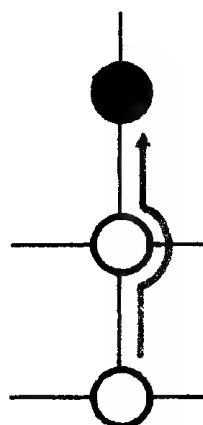
Varianti

Con identiche regole, le pedine possono affrontarsi sul Serpente Indiano o sul reticolo cinese dei Sedici Soldati.

Situazione iniziale.

Spostamenti di una pedina.

Salti e prese concatenate.

Il kono

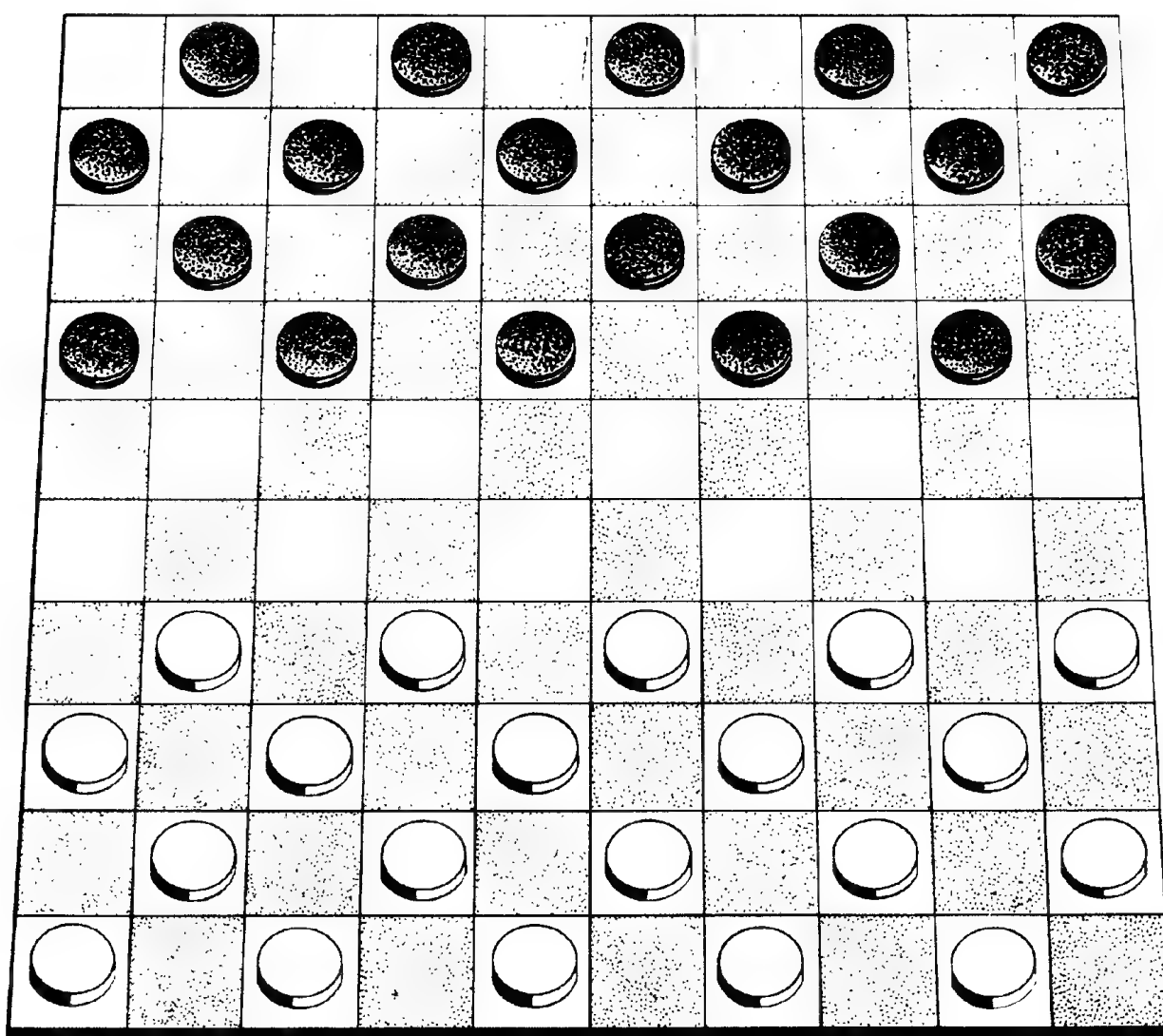
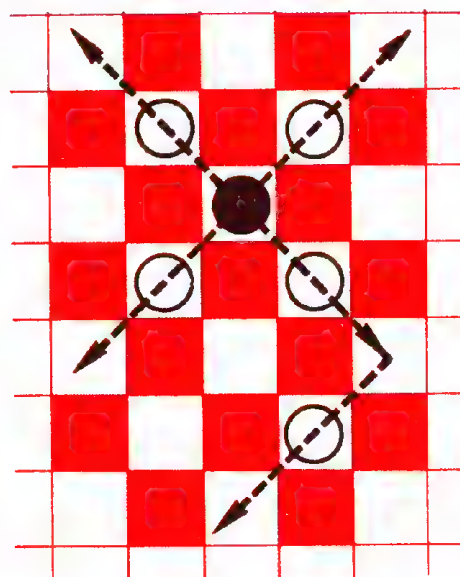
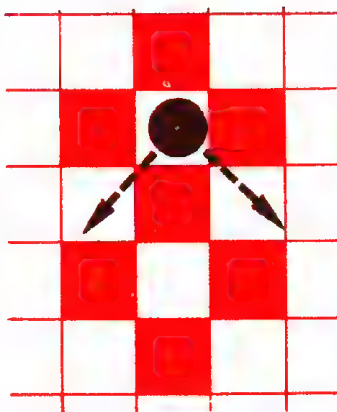
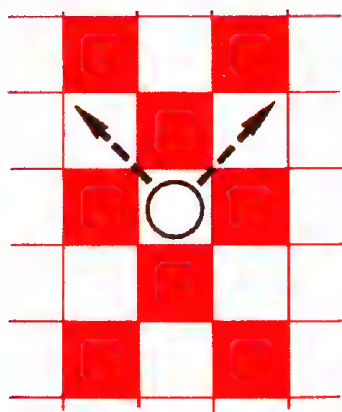
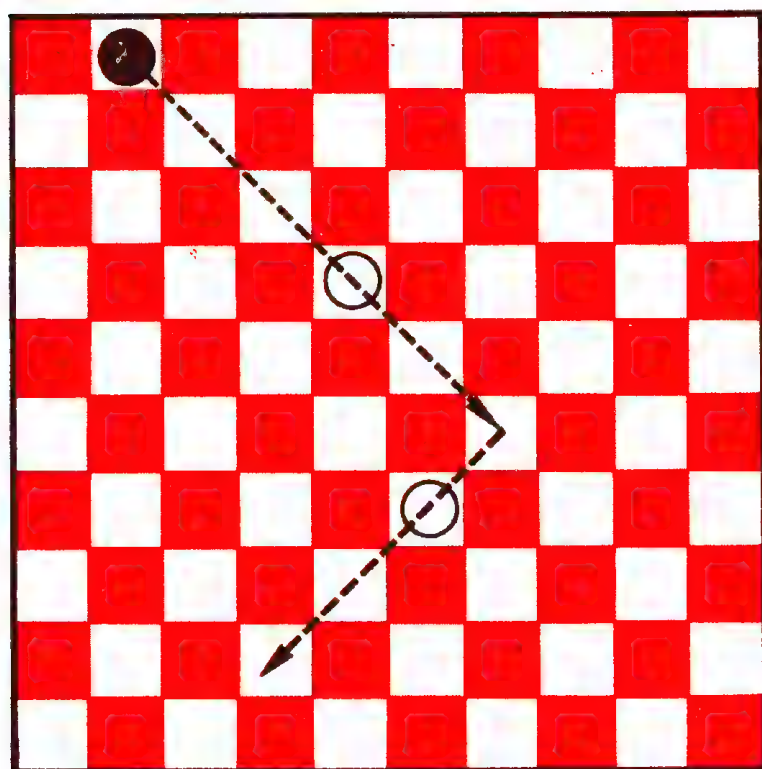
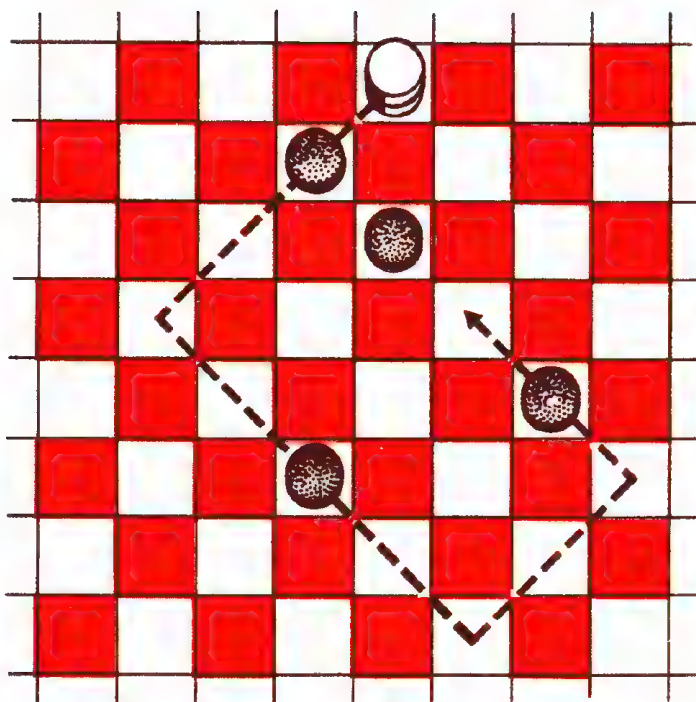
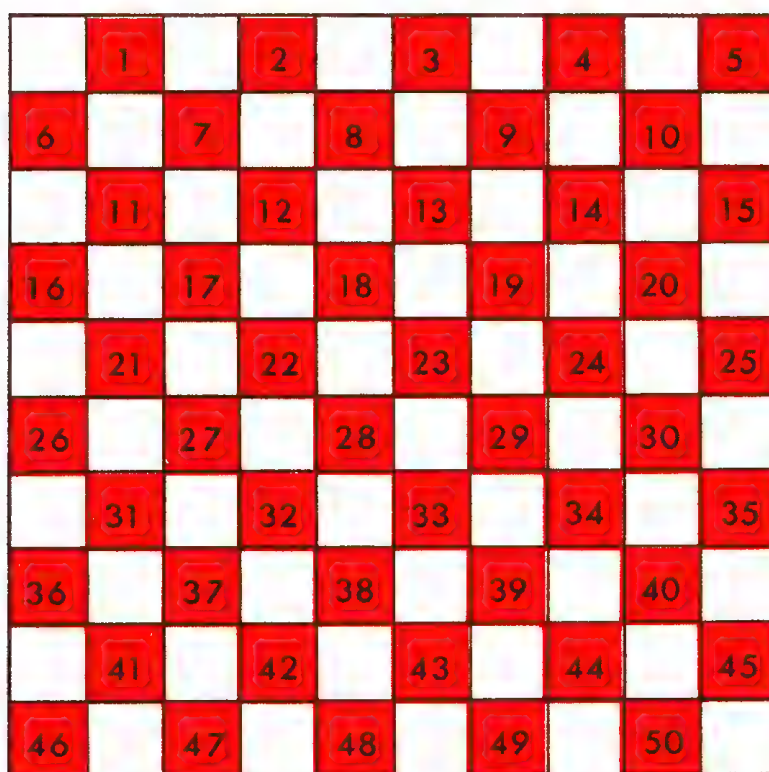
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una rete di 4 verticali e 4 orizzontali che formino 16 intersezioni, sulle quali vengono posate le pedine. Occorrono inoltre 8 pedine nere e 8 pedine bianche.
SCOPO Sbaragliare le pedine avversarie saltando *sopra* alle intersezioni che esse occupano.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale in cui tutte le intersezioni sono occupate.
Ciascun giocatore, a turno, a cominciare dai Bianchi, sposta una delle sue pedine.
Una pedina può spostarsi:

- slittando di un segmento, verso una intersezione libera, in una qualsiasi direzione orizzontale o verticale;
- saltando, al di sopra di un pezzo alleato che si trovi in una intersezione vicina, in una intersezione immediatamente successiva e occupata da una pedina avversaria, che viene presa.

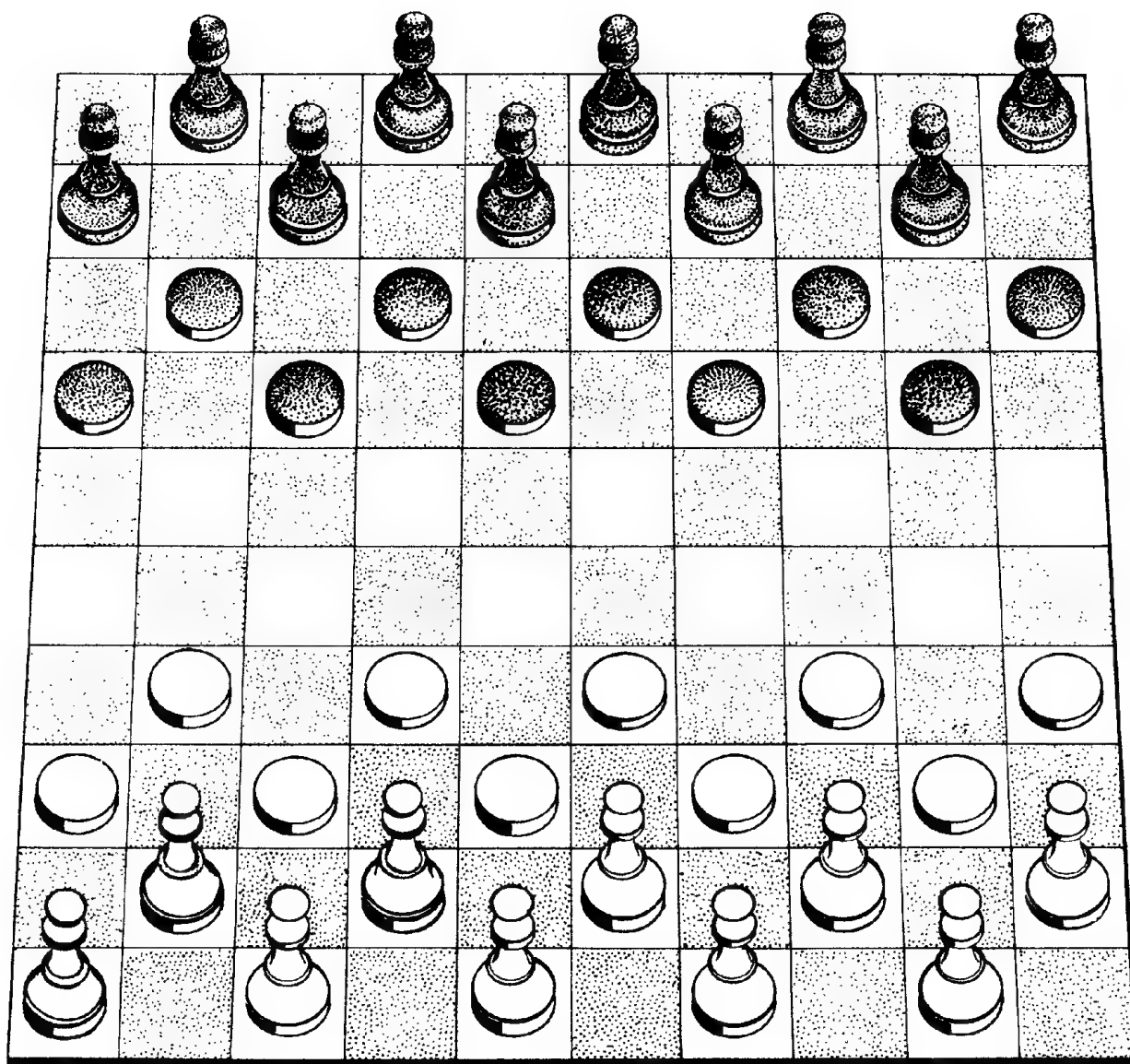
L'azione termina non appena un giocatore perde perché bloccato dall'avversario o perché non ha più pedine.

Situazione iniziale.

Possibili spostamenti di una pedina per slittamento.

La pedina bianca inferiore salta al di sopra dell'altra per prendere la pedina nera.

La dama

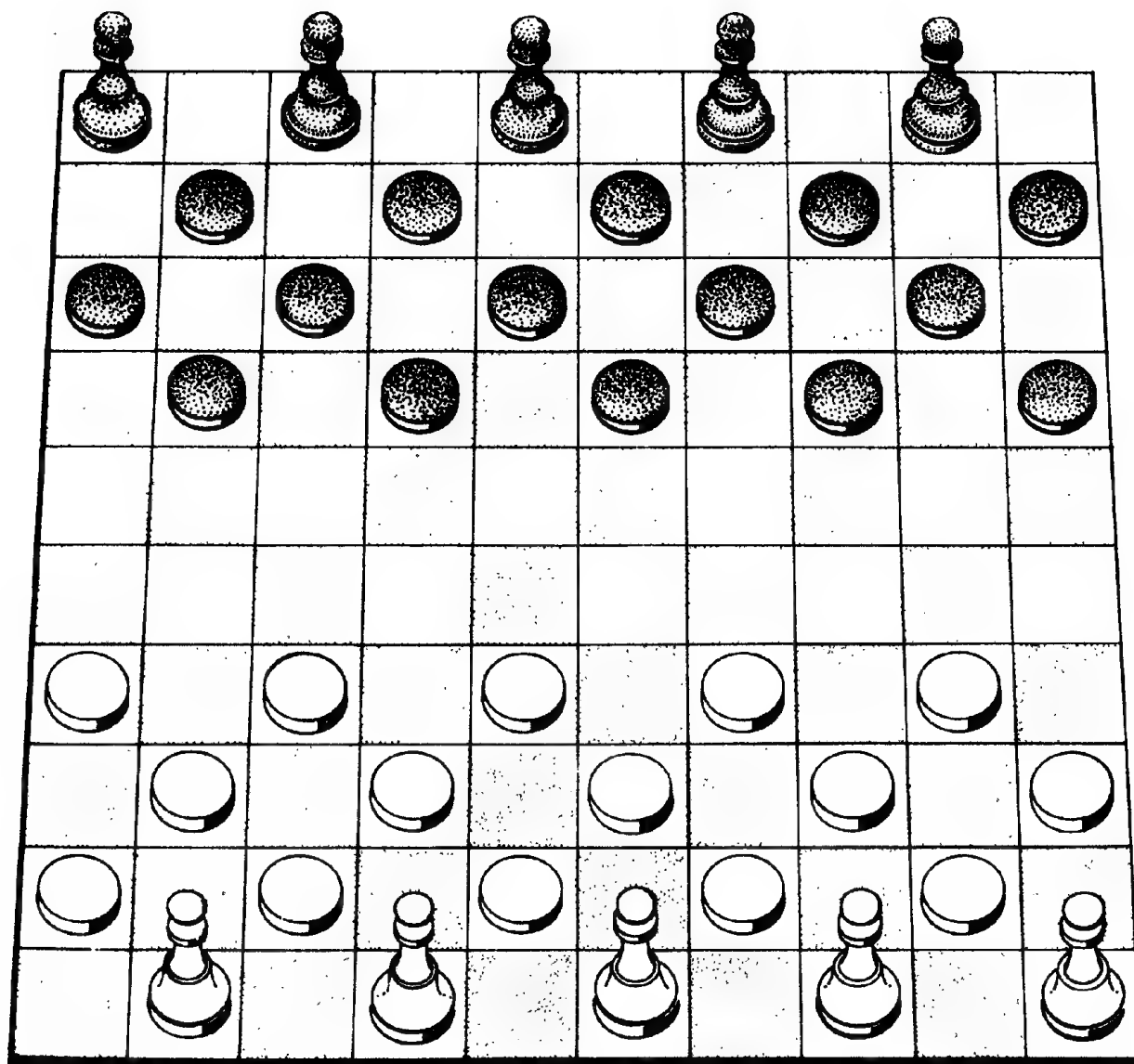
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 100 caselle, nere e bianche, oltre a 20 pedine bianche e 20 pedine nere.
SCOPO Muovere le proprie pedine per catturare le pedine avversarie saltandole.
AZIONE La figura indica la posizione iniziale delle pedine. I Bianchi giocano per primi. Ciascun giocatore, a turno, sposta una pedina o, in seguito, una Dama.
Una pedina si sposta di una casella in avanti, obliquamente a sinistra o a destra. Tutte le pedine bianche e nere rimangono nelle caselle bianche.
Una pedina può anche saltare al di sopra di un pezzo avversario per prenderlo e in qualsiasi direzione. L'avversario deve essere in una casella vicina e la casella immediatamente successiva sulla stessa diagonale deve essere vuota.
La pedina viene collocata nella casella vuota e il pezzo saltato esce dal gioco.
Una pedina può concatenare in uno stesso spostamento vari salti successivi lungo una linea retta o spezzata che presenti caselle alternativamente vuote e occupate dall'avversario.
Una pedina, concluso il proprio spostamento e giunta alla decima fila, è promossa al rango di « Dama ». Un'altra pedina dello stesso colore (presa e tolta dal gioco precedentemente) le viene messa sopra e le sue possibilità di spostamento aumentano. Lo spostamento semplice può avvenire dopo avere passato un numero indefinito di caselle vuote in linea retta per finire in una casella altrettanto vuota. Il salto di un pezzo nemico può avvenire dopo avere passato varie caselle vuote, per posarsi su una casella più lontana, dopo l'eventuale passaggio di altre caselle vuote, fino a una casella vuota. Tuttavia, una Dama non può saltare due pezzi avversari che si toccano. Essa può, come la pedina, compiere vari salti in linea retta o spezzata.
Quando una pedina o una Dama saltano diversi pezzi in un unico spostamento gli avversari vengono tolti dal gioco solo dopo che lo spostamento si è concluso. Questa regola fa giocare una funzione di ostacolo ad alcuni

pezzi, impedendo che determinati concatenamenti di prese siano più lunghi. Una medesima casella vuota può essere utilizzata più volte durante lo stesso concatenamento.
Le possibili prese sono obbligatorie. Quando giunge il suo turno, un giocatore deve giocare dando la precedenza al pezzo soggetto a presa e, se sono possibili diversi spostamenti, deve dare la precedenza a quello che coinvolge il maggior numero di prese.
L'azione termina non appena uno dei giocatori non ha più pezzi; il vincitore è l'avversario.
La partita può anche essere considerata nulla, quando una posizione si è ripetuta per tre volte in modo identico.

Situazione iniziale.

Spostamenti della pedina bianca.
Spostamenti della pedina nera.
Salti semplici e salti concatenati di una pedina.

Salti concatenati di una Dama.

Le pedine devono rimanere al loro posto fino alla conclusione dello spostamento: la Dama bianca può prendere solo 3 pedine invece di 4 e si ritrova in presa.

La numerazione delle caselle sulla scacchiera.

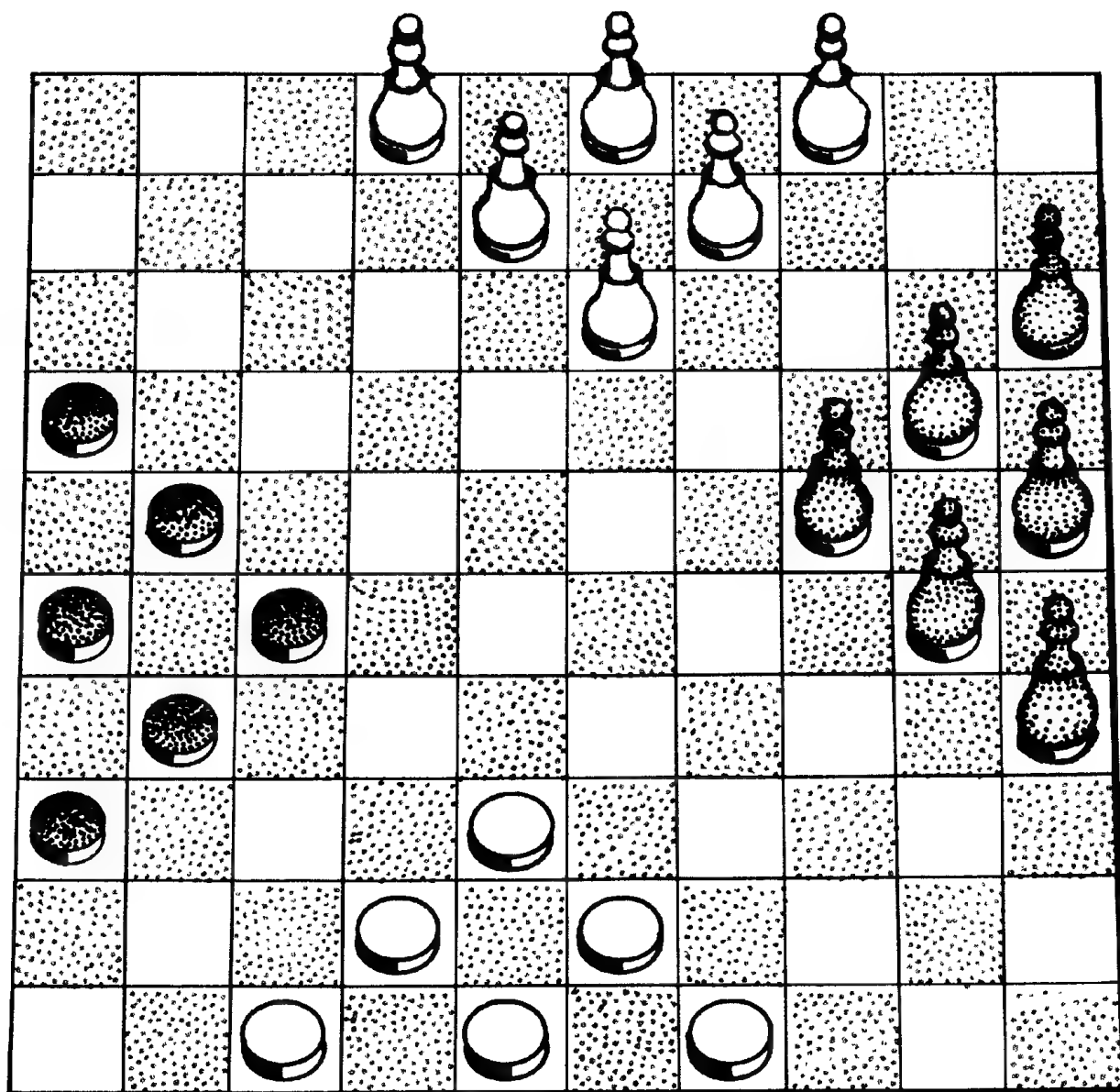
Il drago

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera normale di 100 caselle nere e bianche, oltre a 10 pedine nere, 10 pedine bianche, 10 Draghi bianchi e 10 Draghi neri.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ciascun giocatore ha 10 pedine e 10 Draghi.
Una pedina si sposta come una pedina di Dama normale, di una casella, obliquamente, in avanti ma prende solo nella direzione *in avanti*.
Un drago si sposta come una Dama del gioco di Dama normale, di un numero indefinito di caselle, in linea retta, ma solo in avanti, sia per spostarsi, sia per prendere.
SCOPO Manovrare dei pezzi più rapidi di quelli normali, per ottenere un gioco di Dama più movimentato.
AZIONE La figura mostra la situazione iniziale. I Bianchi giocano per primi. Ciascun giocatore, a turno, sposta un suo pezzo.
Raggiungendo la decima fila, una pedina viene promossa al rango di Dama normale del gioco di Dama ma con una restrizione: al termine dello spostamento, una Dama non può essere collocata sul bordo della scacchiera a meno che una presa non la obblighi a farlo.
La presa è d'obbligo. Tuttavia se esiste la scelta tra gli spostamenti dei pezzi in grado di effettuare varie prese, il giocatore non è costretto a fare quello con il maggior numero. Egli è solo obbligato ad andare fino alla fine dello spostamento che ha scelto.
L'azione può cessare se di comune accordo i giocatori decidono di non avere più un numero di pezzi sufficiente per forzare una vittoria. Se no uno dei giocatori vince quando ha preso tutti i pezzi dell'avversario.

Situazione iniziale.

I buoni-a-nulla

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera normale di 100 caselle bianche e nere, oltre a 15 pedine nere, 5 pezzi neri di forma diversa, 15 pedine bianche e 5 pezzi bianchi di forma diversa.
SCOPO Giocare al gioco di Dama dando un valore diverso a 5 dei 20 pezzi di ogni giocatore: è necessario liberarsene al più presto.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi. I Bianchi giocano per primi.
Le regole sono esattamente quelle del gioco di Dama classico. I Buoni-a-nulla, posti all'inizio sulla prima fila di ogni giocatore, si spostano e prendono esattamente come le altre pedine.
L'azione termina non appena un giocatore non ha più alcun Buono-a-nulla: egli ha vinto. L'azione tuttavia può terminare prima se un Buono-a-nulla raggiunge l'ultima fila: anziché essere promosso al rango di Dama, fa perdere il suo giocatore.

Situazione iniziale.

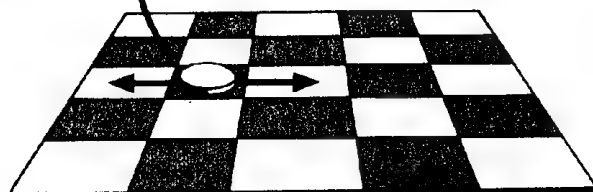
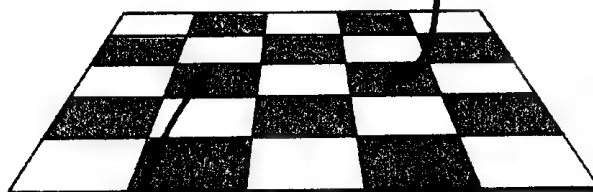
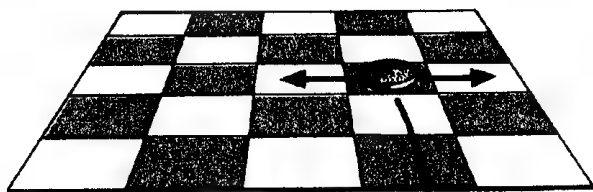
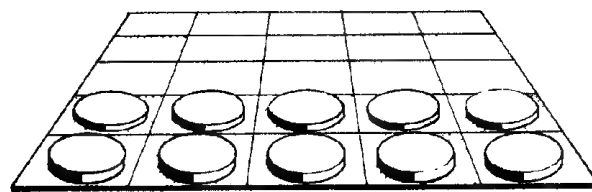
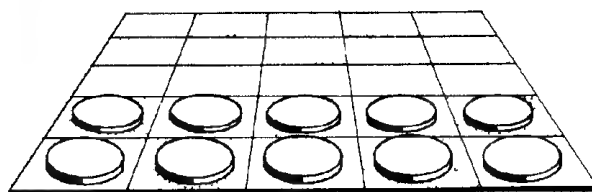
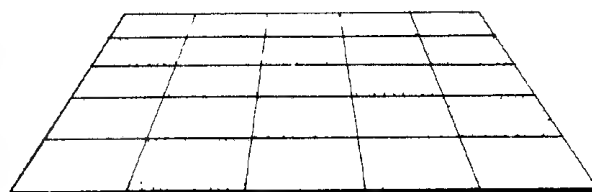
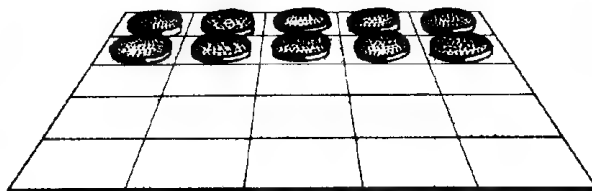
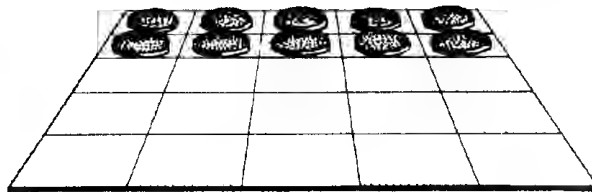
La dama in quattro

GIOCATORI 4. Ogni giocatore è socio del proprio dirimpettaio.
MATERIALE La scacchiera normale di 100 caselle nere e bianche, oltre a 4 gruppi di 6 pedine dai colori diversi (oppure dalle dimensioni o dalle forme diverse).
SCOPO Adattare le regole del gioco di Dama classico a 4 giocatori.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi; il campo Est-Ovest gioca contro il campo Nord-Sud.
Ciascun giocatore gioca, a turno, seguendo il movimento orario. Ogni pedina si sposta di una casella lungo le diagonali che l'allontanano dal lato di partenza. È promossa al rango di Dama arrivando al lato opposto. Tutte le altre regole si adattano automaticamente.

Situazione iniziale.

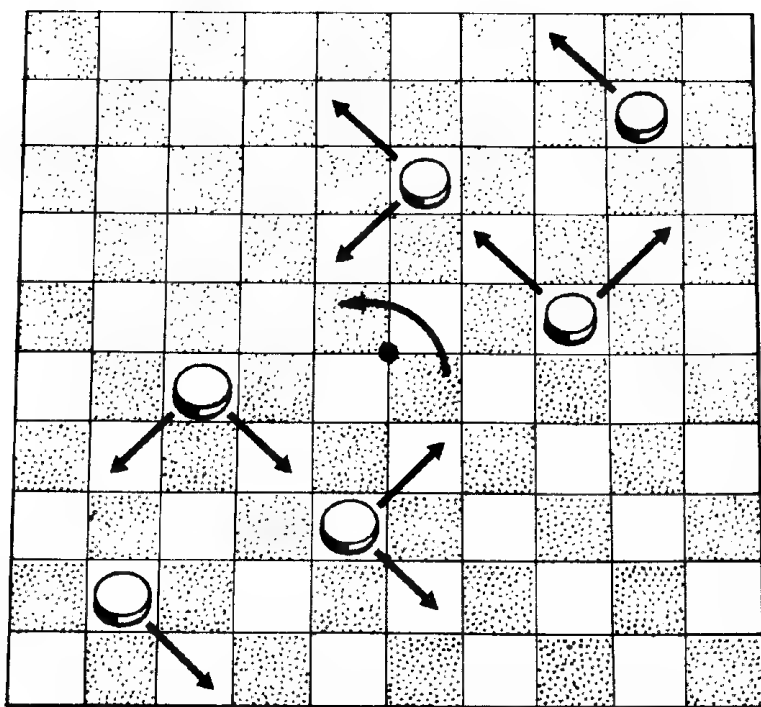
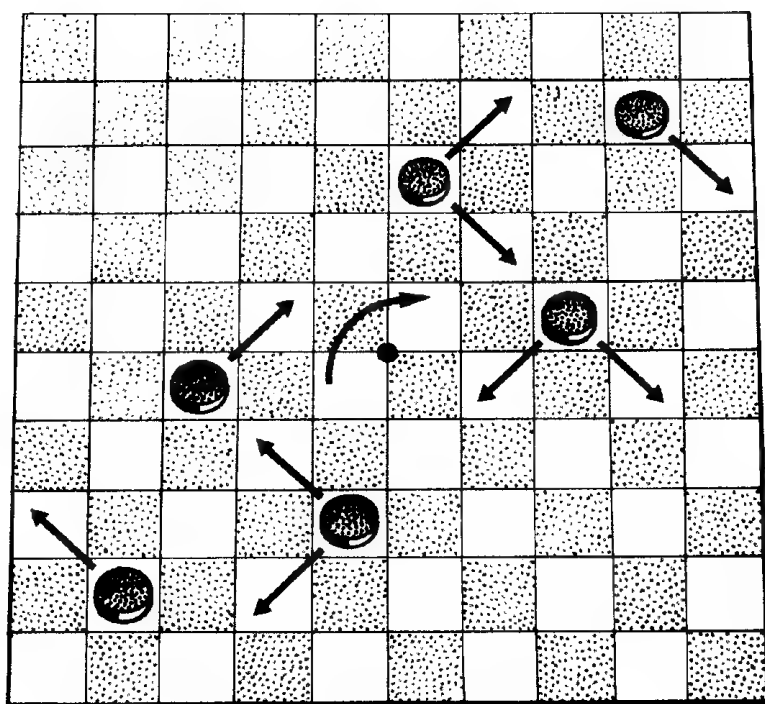
La dama nello spazio

GIOCATORI 2.
MATERIALE 5 scacchiere di 5 × 5, cioè 125 caselle, oltre a 20 pedine nere e 20 pedine bianche.
SCOPO Adattare il gioco di Dama alle tre dimensioni, seguendo gli spostamenti delle pedine del gioco turco (p. 186).
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale delle pedine: i Neri sulle due scacchiere in alto e i Bianchi sulle due in basso. I Bianchi giocano per primi. In seguito ciascuno dei giocatori, a turno, sposta un pezzo.
Una pedina può avanzare di una casella:

- orizzontalmente, a destra, a sinistra o in avanti;
- verticalmente, verso il basso per i Neri e verso l'alto per i Bianchi.

La linea di avanzamento dei Neri è l'ultima fila della scacchiera inferiore e quella dei Bianchi l'ultima fila (nel loro senso) della scacchiera superiore.
I salti, le prese e gli spostamenti delle Dame si adattano automaticamente, e vanno nelle 6 direzioni possibili.

Spostamenti di una pedina nera e di una pedina bianca.

Situazione iniziale.

La dama girevole

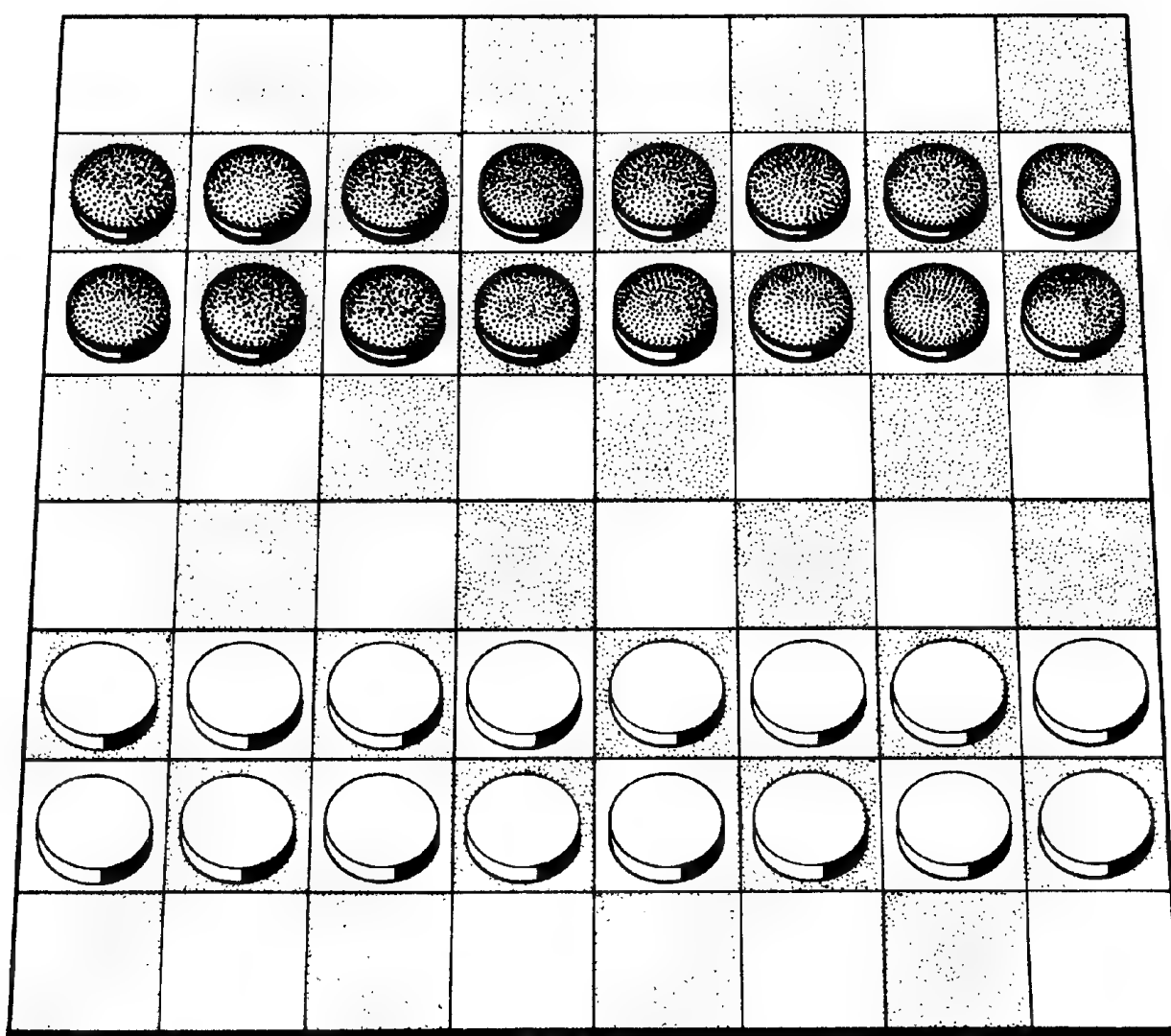
In questo gioco di Dama la situazione iniziale e le regole sono classiche, cambia soltanto il movimento dei pezzi.
Si prende come centro di rotazione il centro della scacchiera. Stabilito tale centro, tutte le pedine nere e bianche devono avanzare seguendo il movimento orario: se si unisce il centro della casella di partenza al centro della scacchiera, poi il centro della casella d'arrivo al centro della scacchiera, le due destre devono succedersi nel senso orario.
Invece le prese si fanno in tutti i sensi. La promozione delle pedine al rango di Dama non esiste, in quanto è impossibile definirlo. Le altre regole si adattano.

Spostamento delle pedine bianche.

Spostamento delle pedine nere.

La dama alla turca

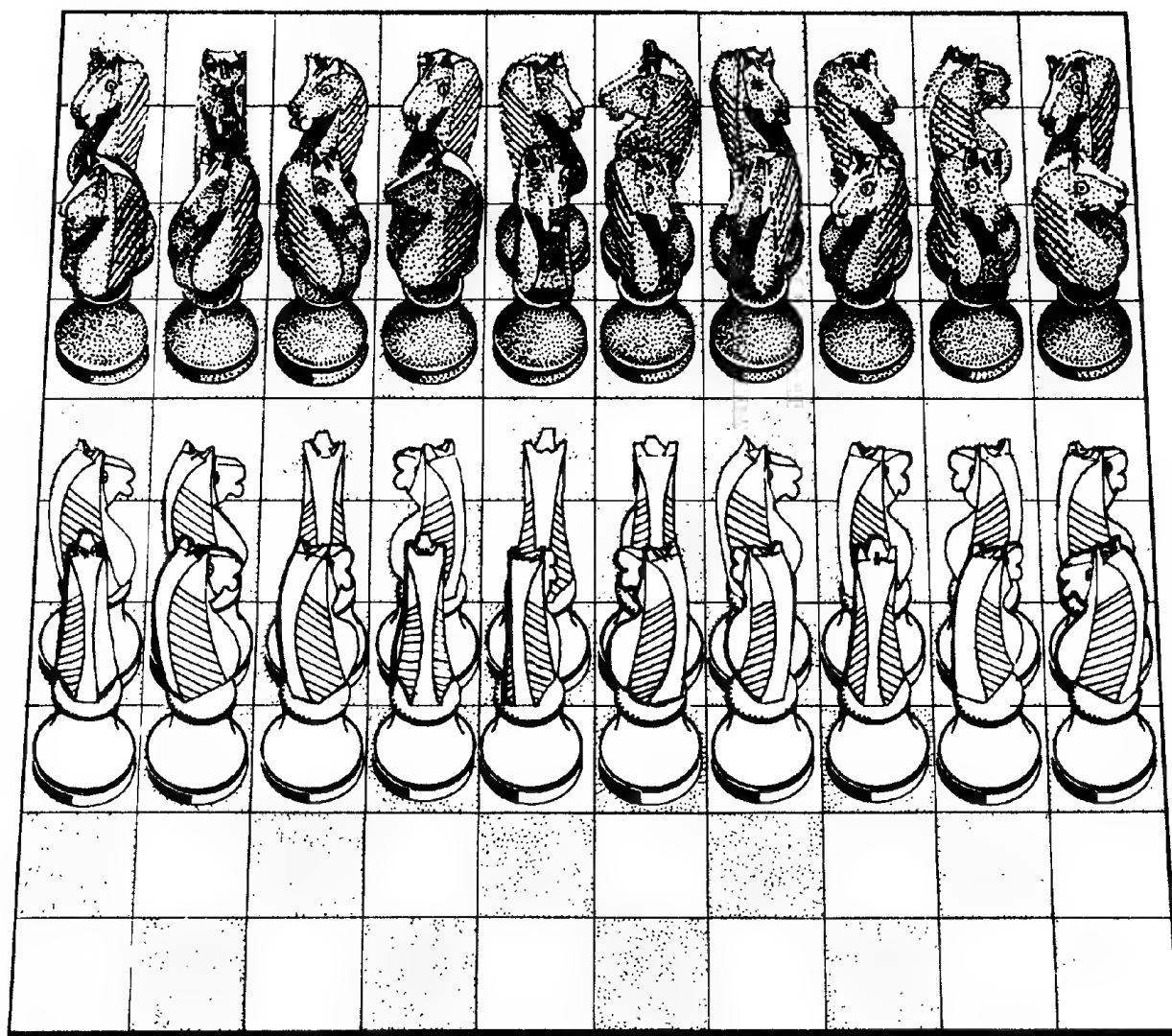
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 64 caselle, più 16 pedine nere e 16 pedine bianche.
SCOPO Manovrare le proprie pedine per catturare le pedine avversarie saltandole.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale delle pedine. I Bianchi giocano per primi. Ciascun giocatore a turno sposta un suo pezzo.
Una pedina può spostarsi di una casella, verticalmente in avanti, oppure orizzontalmente verso destra o verso sinistra. Essa prende nelle stesse tre direzioni, saltando un pezzo avversario collocato su una casella vicina per portarsi sulla casella situata immediatamente al di là, obbligatoriamente vuota.
Una pedina può compiere varie prese successivamente, lungo una linea retta o spezzata in cui le caselle sono alternativamente vuote o occupate da un pezzo avversario. La linea resta perfettamente sull'orizzontale o in avanti.
Una pedina viene promossa al rango di Dama quando raggiunge l'ultima fila, e la Dama si sposta in maniera analoga a quella della Dama classica, di un numero indefinito di caselle orizzontalmente o verticalmente tanto in avanti quanto all'indietro. Essa prende anche saltando pezzi isolati, a una distanza qualsiasi.
La presa è obbligatoria e avendone la scelta un giocatore è obbligato a effettuare il maggior numero possibile di prese; quando non rispetta tale regola perde subito la partita.
A differenza del gioco della Dama classica, durante un susseguirsi di prese i pezzi sono man mano tolti dal gioco e non sono quindi un ostacolo all'ulteriore avanzamento del pezzo che svolge l'azione di presa, qualora esso ritorni sui propri passi.
Altra differenza: una pedina è promossa anche se nel corso di un concatenamento di prese passa semplicemente per l'ultima fila. In tal caso, fa Dama « al passaggio ». Essa acquisisce immediatamente le nuove qualifiche e continua come Dama lo spostamento.
Un giocatore vince quando:

- ha catturato tutti i pezzi avversari;
- impedisce a tutti i pezzi avversari di spostarsi;
- ha solo una Dama e il suo avversario una pedina. (Altrimenti i pezzi potrebbero inseguirsi all'infinito.)

La dama armena

Sulla stessa disposizione iniziale del gioco della Dama alla turca, le pedine si spostano orizzontalmente a destra e a sinistra, verticalmente in avanti e obliquamente in avanti a destra o a sinistra. La Dama si sposta a volontà verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, ma tanto la pedina quanto la Dama non prendono in diagonale.

Situazione iniziale.

Le amazzoni

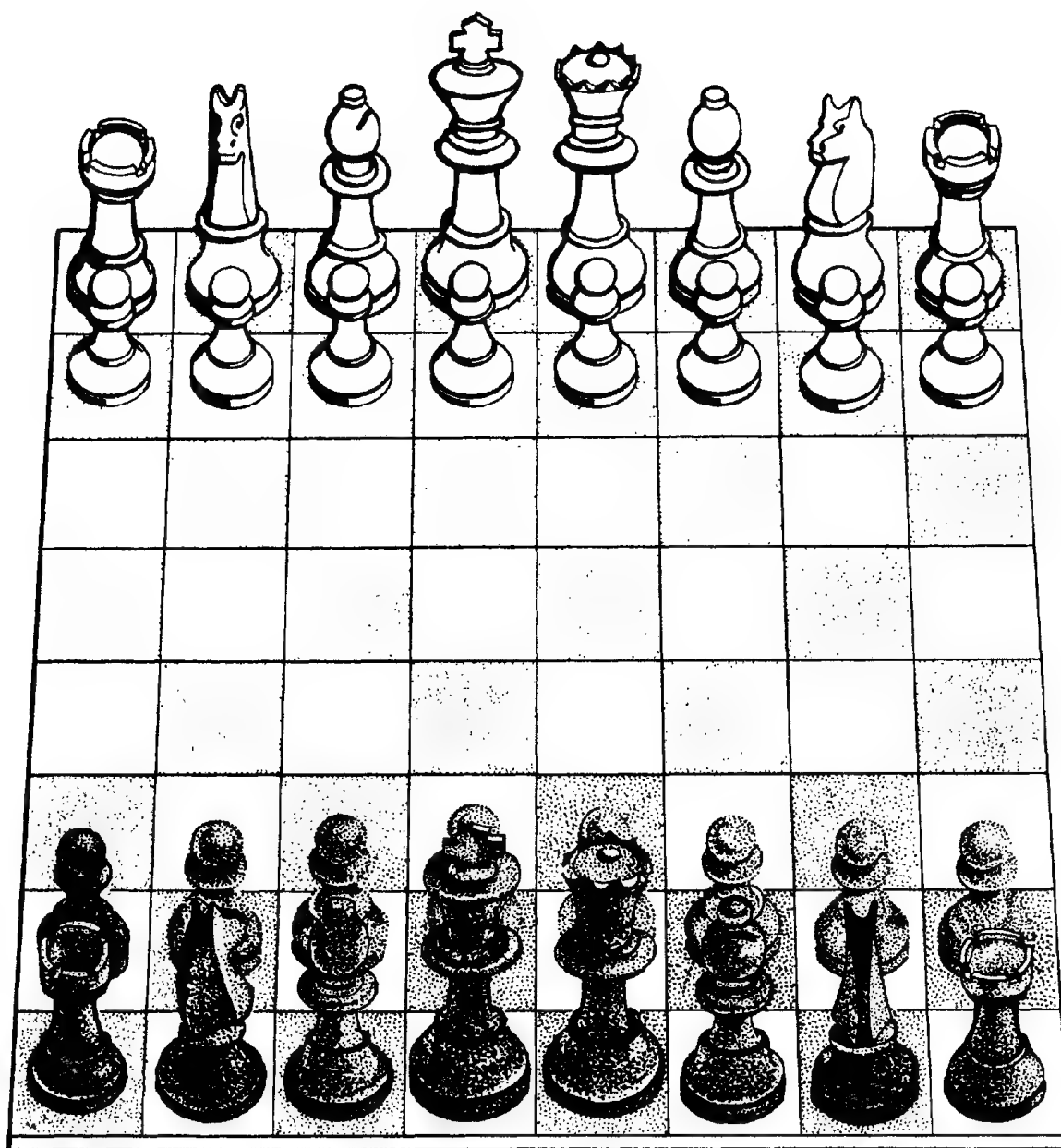
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera comune di 100 caselle, oltre a 16 Cavalieri neri e 16 Cavalieri bianchi (praticamente vengono usate le pedine della Dama, bianche e nere, cui viene attribuito simbolicamente il valore di Cavalieri di Scacchi).
SCOPO Giocare alla Dama con i Cavalieri.
AZIONE La figura mostra la situazione iniziale. Le regole della Dama classica vengono seguite per quanto possibile.
Una pedina-Cavaliere non salta ma si sposta, solo in avanti, scomponendo il proprio movimento in 4 possibili modi:
a) da una casella in avanti seguita da una casella in diagonale, a destra o a sinistra;
b) da una casella obliqua a destra oppure a sinistra, seguita da una casella in avanti.
La pedina-Cavaliere può terminare il proprio percorso solo in una casella vuota. Prende un pezzo avversario che si trova in una casella intermedia. Non può saltare al di sopra di un pezzo alleato.
Dopo la sua promozione, la Dama-Cavaliere si sposta come la pedina-Cavaliere in tutte le direzioni, il che le permette di prendere su 8 caselle, e di raggiungerne 8.
La Dama-Cavaliere è diversa dal Pao (p. 239) il cui primo spostamento è sempre obliquo.

Situazione iniziale.

I giochi con gli scacchi

Al gioco ufficiale, classico, degli Scacchi, seguono in questa raccolta alcune regole più antiche (il Shaturanga indiano e il Tamerlano iraniano), altre orientali contemporanee (lo Shogi giapponese e gli Scacchi cinesi), oltre a numerose varianti non classiche. Tali varianti non di rado sorprendono. Nel gioco degli Scacchi, infatti, sono andati sviluppandosi due settori paralleli. Da una parte, nell'ambito della severa regola classica, i giocatori hanno potuto concentrarsi sullo sviluppo della strategia, dando luogo a una letteratura di una ricchezza che nessun altro gioco eguaglia (ad eccezione del Go, favorito però dalla semplicità delle regole). D'altra parte, come reazione alle regole classiche, numerosi autori si sono ingegnati a inventarne altre più folli e stravaganti.

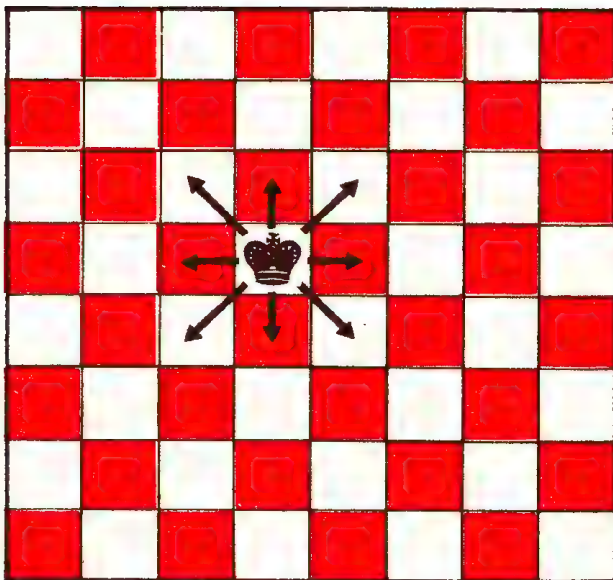
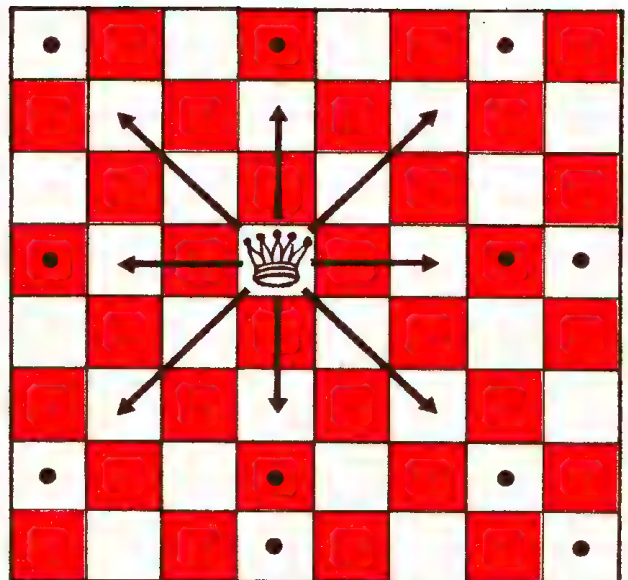
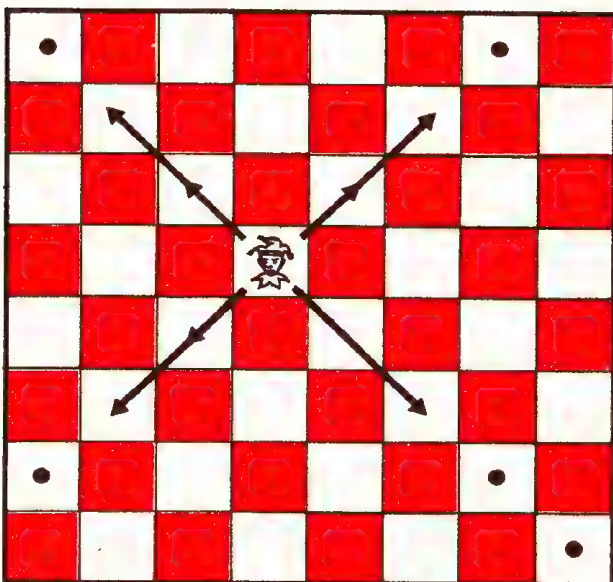
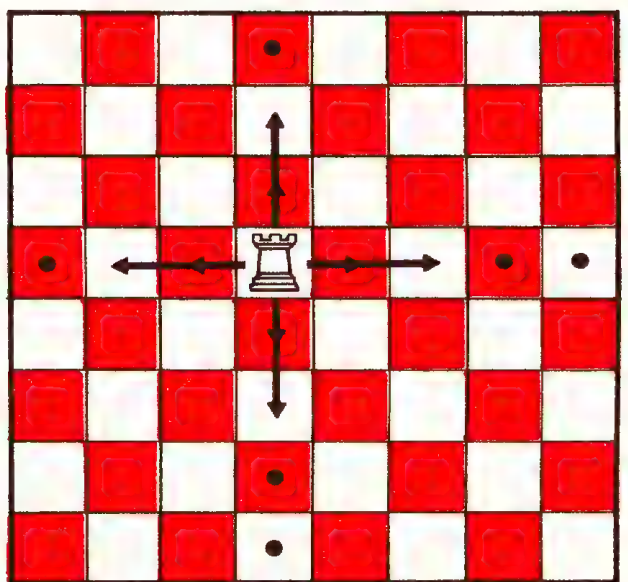
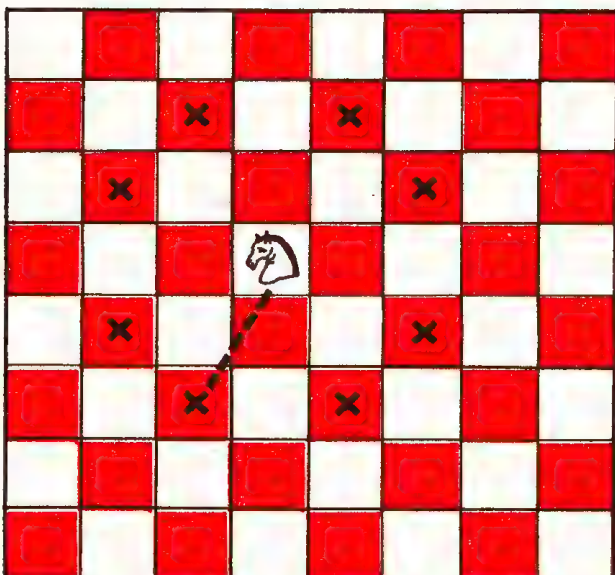
I giocatori professionisti o specializzati accolgono generalmente con diffidenza, se non con ostilità, questi ultimi tentativi, come una minaccia che rischi di fare esplodere il loro universo. Personalmente, ritengo che abbiano torto. Innanzitutto, possono essi stessi praticare tali regole per esercitarsi, così come uno strumentista studia uno spartito regolare applicandovi in un primo tempo, in modo sistematico, dei ritmi caotici. Poi, la strategia, la memoria da calcolatore elettronico e la noia avranno un giorno ragione delle regole classiche; le esperienze non ortodosse, grazie alle eccellenti opere di T.R. Dawson e di J. Boyer, avranno preparato il terreno per una riforma che non tarderà a imporsi.

Gli scacchi classici

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera, quadrata di 64 caselle, alternativamente bianche e nere, 16 pezzi neri e 16 pezzi bianchi (descritti in dettaglio più avanti).
SCOPO Ogni giocatore manovra i suoi pezzi come un esercito, per sbaragliare l'avversario e, soprattutto, per minacciare il Re.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore dispone di 16 pezzi:
Un Re. Esso può spostarsi di una casella in una qualsiasi delle 8 direzioni verso una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.
Una Dama. Essa può spostarsi di un numero indefinito di caselle in linea retta, in una qualsiasi delle 8 direzioni. Essa può passare soltanto per caselle vuote e deve terminare il proprio percorso su una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.
Due Alfieri. Ciascuno di essi si sposta di un numero indefinito di caselle, in linea retta su una qualsiasi delle 4 direzioni oblique. Può passare soltanto per caselle vuote e terminare il proprio percorso in una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.
Ciascun giocatore ha in partenza un Alfiere su una casella bianca e rimarrà sulle caselle bianche. L'altro rimarrà sulle caselle nere.
Due Cavalli. Un Cavallo può saltare da una casella in direzione di un'altra casella situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2 × 3. In generale, vi sono 8 salti possibili a partire da una casella situata verso il centro della scacchiera, mentre verso i bordi ve ne sono di meno. La casella raggiunta da un Cavallo deve essere vuota o occupata da un pezzo avversario. Poco importa che cosa contengano le caselle intermedie.
Due Torri. Una Torre può spostarsi di un numero indefinito di caselle, in linea retta, verso l'alto o il basso, a sinistra o a destra. Essa può passare soltanto per caselle vuote e deve terminare il suo percorso su una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.
Otto Pedoni. Un Pedone può spostarsi di una casella, verso l'avanti, vale a dire verso l'alto per i Bianchi e verso il basso per i Neri, e deve sboccare in una casella assolutamente vuota.
Quando si sposta per la prima volta il Pedone può avanzare a piacere del

La posizione di partenza. Da sinistra a destra su ciascuna prima linea: Torre, Cavallo, Alfiere, Re, Dama, Alfiere, Cavallo, Torre.

giocatore, di una o due caselle, purché la casella intermedia non sia occupata.
AZIONE L'illustrazione mostra la disposizione iniziale dei diversi pezzi. Ciascun giocatore ha alla propria destra una casella bianca. La Dama bianca è su una casella bianca, la Dama nera su una casella nera.
I Bianchi giocano per primi. In seguito, ogni giocatore, a turno, sposta un suo pezzo, secondo le regole del paragrafo precedente.
Quando un giocatore sposta un suo pezzo su una casella occupata da un pezzo avversario, questo pezzo è « preso ». Il pezzo preso sarà tolto dalla scacchiera e non sarà riutilizzato.
Il Pedone è il solo pezzo che non prende come si sposta. Mentre avanza verso la casella situata immediatamente davanti a sé, esso prende a una casella di distanza, in avanti, su l'una o l'altra diagonale. Come gli altri pezzi, il pedone prende il posto del pezzo preso.
Un pedone bianco, arrivato alla traversa 5 (o un pedone nero alla traversa 4) ha il diritto, non l'obbligo, di catturare « di passata » il pedone avversario che, muovendo per la prima volta, avanzi di due caselle; la cattura avviene nel modo consueto, cioè diagonalmente, come se il pedone avversario fosse avanzato di una sola casella. Il diritto va esercitato immediatamente.
Infine, il Pedone può godere della promozione. Sboccando nell'ottava e ultima casella della sua verticale, viene rimpiazzato, a piacere del giocatore, da una Dama, un Alfiere, un Cavallo o una Torre (ma mai da un Re). Questo pezzo va ad aggiungersi a quelli che il giocatore già possiede e svolge pienamente la sua funzione.
Esiste un'altra possibilità di spostamento eccezionale: l'Arroccamento, che riguarda il Re e una delle sue Torri. Può essere realizzato da ciascun giocatore, al suo turno di gioco, una sola volta nel corso dell'azione, quando si verificano varie condizioni:

- il Re e la Torre cui riguarda l'azione non sono ancora stati spostati;
- le caselle situate tra la Torre e il Re sono vuote; il Re non deve attraversare caselle e tanto meno spostarsi su una casella minacciata da un pezzo nemico;
- il Re non è ancora in scacco (cioè minacciato da un pezzo avversario).

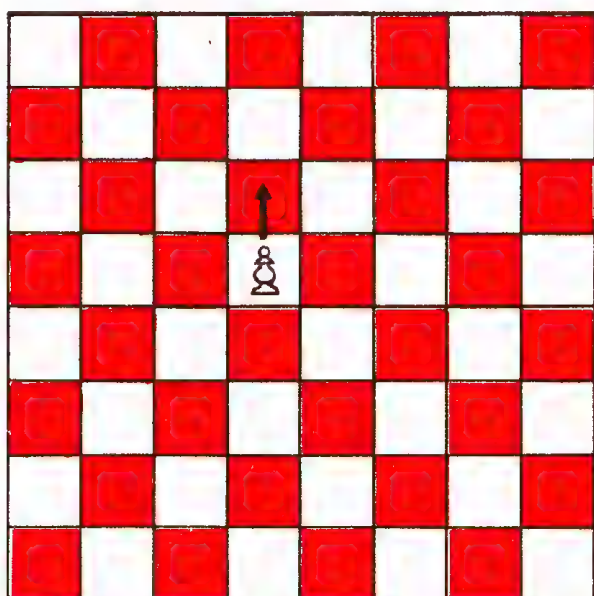
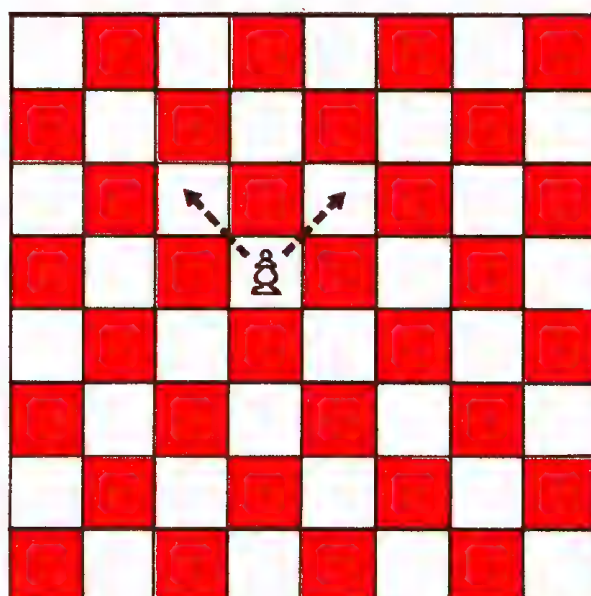
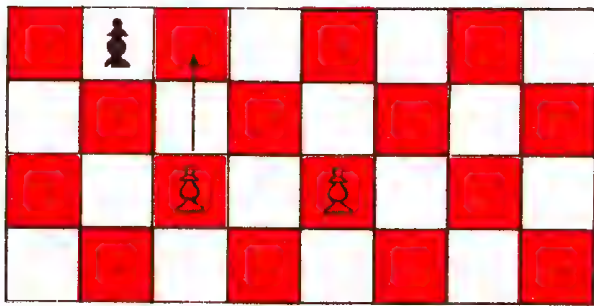
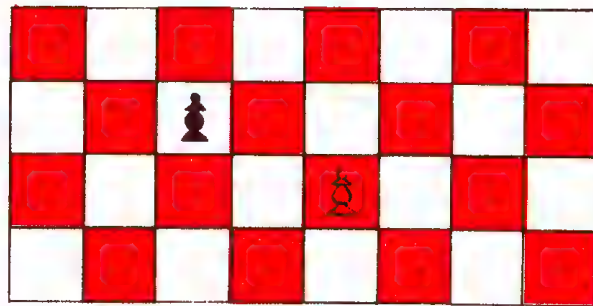
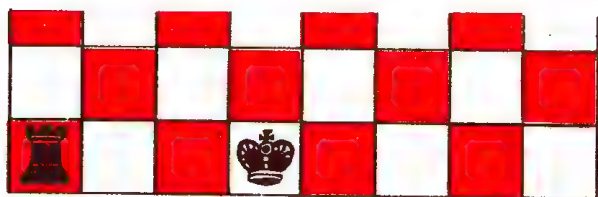
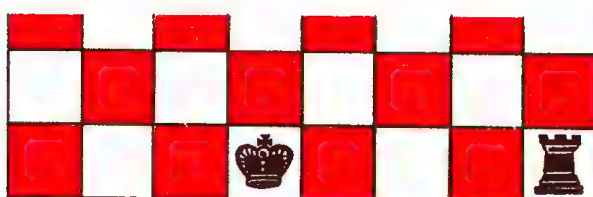
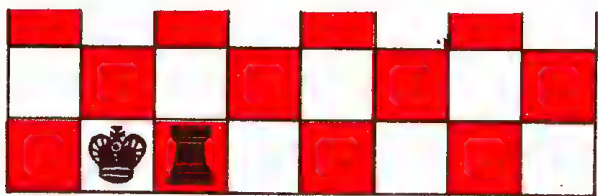
Il fatto di essere stato precedentemente messo in scacco non impedisce al Re di arroccarsi, a condizione che si sia liberato dallo scacco.
Vi sono l'« Arrocco corto » e l'« Arrocco lungo » a seconda che il Re si arrocchi con la Torre più vicina o più lontana. I due Arroccamenti avvengono allo stesso modo: la Torre scivola fino alla casella vicina al Re e questi si porta su una casella posta immediatamente al di là della Torre. Di solito si spostano i 2 pezzi simultaneamente, prendendone uno in ogni mano.

Spostamenti del Re.

Spostamenti della Dama.

Spostamenti dell’Alfiere.

Spostamenti della Torre.

Salti del Cavallo.

Quando un giocatore ha un pezzo in una posizione che gli permetta di prendere il Re avversario, deve annunciarlo dicendo: « Scacco al Re. » Il possessore del Re tenta di sottrarlo alla minaccia nella mossa successiva prendendo il pezzo minacciante, interponendo un altro pezzo o spostando il Re. Se non vi riesce perde la partita, ed è « matto ».
Ogni giocatore, quando giunge il suo turno di gioco, deve spostare un suo pezzo. Se non è in condizione di farlo o se non può farlo senza mettere il proprio Re in scacco, la partita è nulla. La partita può essere nulla anche:

- se è evidente che nessun giocatore ha sufficienti pezzi per forzare lo scacco matto. Per esempio:

Re solo contro Re solo
Re e Alfiere contro Re solo
Re e Cavallo contro Re solo
Re e 2 Cavalli contro Re solo ecc...;

- quando nel corso delle ultime 50 mosse nessun campo ha effettuato prese o spostamenti di Pedoni;
- in caso di « scacco perpetuo »: quando a un Re viene dato sempre scacco a ogni mossa.

Questa breve descrizione del gioco degli Scacchi non rispecchia la straordinaria ampiezza della dottrina che da secoli è andata accumulandosi sulla strategia del gioco.

Movimento del Pedone. Presa del Pedone.

Pedone nero che prende « di passata ».

Arrocco corto.

Arrocco lungo.

ANNOTAZIONI SULLE CASELLE DELLA SCACCHIERA

a 8	b 8	c 8	d 8	e 8	f 8	g 8	h 8
a 7	b 7	c 7	d 7	e 7	f 7	g 7	h 7
a 6	b 6	c 6	d 6	e 6	f 6	g 6	h 6
a 5	b 5	c 5	d 5	e 5	f 5	g 5	h 5
a 4	b 4	c 4	d 4	e 4	f 4	g 4	h 4
a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3	h 3
a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2	h 2
a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1	h 1

SEGNI CONVENZIONALI

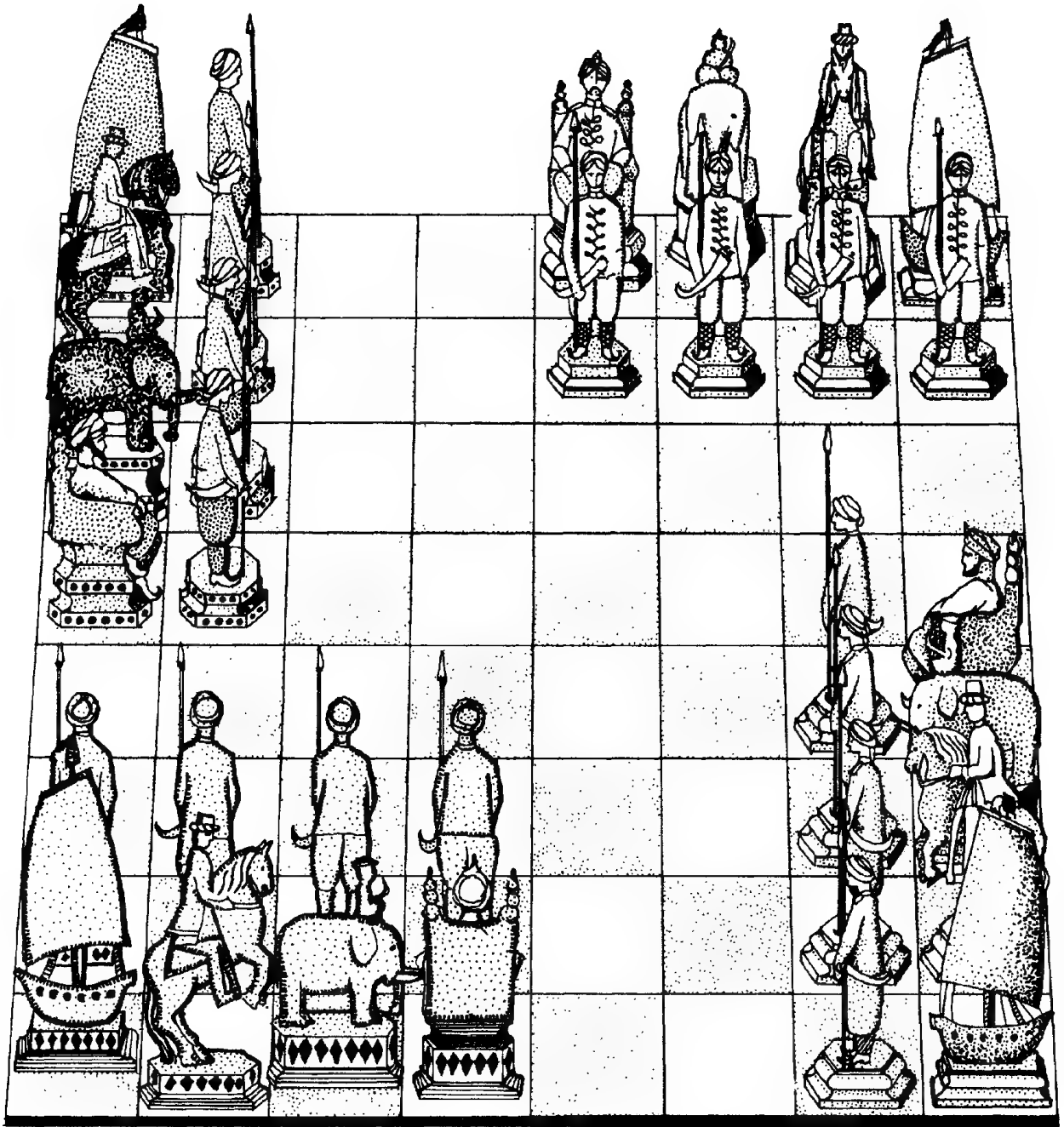
— va in
× prende in
+ scacco
≠ matto
! mossa favorevole
!! mossa eccellente
? mossa sfavorevole
?? mossa perdente, pessima
?! mossa di tentativo, dubbia
!? mossa incerta, ma interessante
~ mossa a scelta

Lo shaturanga

GIOCATORI 4.
MATERIALE Una scacchiera di 64 caselle e 32 pezzi, di quattro colori, descritti in dettaglio nel paragrafo a seguito. Si potranno utilizzare i pezzi di due giochi di Scacchi, di dimensioni diverse. Eventualmente: 1 dado.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore dispone di 8 pezzi:
Un Maraja. Esso può spostarsi di una casella in una qualsiasi delle 8 direzioni.
Un Elefante. Può spostarsi di un numero indefinito di caselle, orizzontalmente o verticalmente, passando soltanto per caselle vuote.
Un Cavallo. Può saltare all'angolo opposto di un rettangolo di 2 × 3. Poco importa ciò che le caselle intermedie contengono.
Un Vascello. Può saltare a due caselle in una qualsiasi delle 4 direzioni diagonali, tanto che la casella intermedia sia vuota o no.
Quattro Soldati. Un soldato può spostarsi di una casella, sempre sulla stessa linea, verso l'avversario.
AZIONE L'illustrazione mostra la posizione iniziale dei pezzi. Gli alleati occupano angoli opposti.
Ciascun giocatore sposta un pezzo, a turno, seguendo il movimento orario, liberamente o secondo il risultato dei dadi.
Se i giocatori hanno deciso di giocare con un dado, ciascuno lo lancia prima di spostare il proprio pezzo. Il dado gli permette di avanzare:

- per un Asso: il Vascello o il suo Pedone;
- per un Due: il Cavallo o il suo Pedone;
- per un Tre: l'Elefante o il suo Pedone;
- per un Quattro: il Maraja o il suo Pedone.

Se ottiene un Cinque o un Sei, rilancia fino a ottenere un numero più basso.
Se nessuno degli spostamenti permessi è possibile, il giocatore cede il proprio turno.
Un pezzo viene preso e immediatamente tolto dal gioco quando un pezzo avversario occupa la casella. La gerarchia, a ogni modo, deve essere rispettata: i Soldati e i Vascelli, che possono prendersi tra di loro, non possono prendere i pezzi più importanti.
I Vascelli hanno tuttavia una presa molto particolare. Quando tre di essi

occupano 3 caselle di un quadrato di 2×2 e il quarto Vascello viene sulla quarta casella, esso vince questa battaglia navale e fa uscire dal gioco i 2 Vascelli avversari. Il Vascello alleato si pone in seguito agli ordini di colui che possiede il pezzo vincitore e che manovra a suo piacere l'uno o l'altro di essi. È intuitivo che una situazione così poco verosimile ha probabilità di verificarsi solo nel caso in cui si gioca con i dadi.
Il Soldato non prende come si sposta: come un pedone moderno prende su una casella successiva, a sinistra o a destra, in diagonale.
Le caselle di partenza dei 4 Maraja sono i « troni ». Un Maraja può avere interesse a occupare il trono dell'alleato; a partire da questo momento, assume il comando dei due eserciti; quando giunge il suo turno di giocare o giunge il turno del suo alleato, è lui che gioca a scelta uno qualsiasi dei 16 pezzi della combinazione. Tale privilegio sussiste anche nel caso in cui il Maraja lasci il trono alleato.
Quando il Maraja viene preso e se l'alleato non ha occupato il suo trono, questi manovra le truppe ma soltanto quando arriva il suo turno di gioco in quanto l'altro turno è perduto.
Due Maraja avversari possono essere scambiati per reintegrare il gioco. Ciascuno ritorna sul proprio trono oppure, se questo è occupato, su una casella vicina.
L'azione termina solo quando un campo ha perduto tutti i propri pezzi.

Situazione iniziale.

Gli scacchi di Capablanca

Il grande campione di Scacchi Capablanca, che fingeva di annoiarsi profondamente al gioco classico, propose di rinnovarlo aumentando la dimensione della scacchiera a 100 caselle e dando due pezzi supplementari a ogni giocatore. Anche se non è stata adottata, la sua proposta resta un gioco appassionante.

GIOCATORI 2.

MATERIALE Una scacchiera di 100 caselle, più 20 pezzi bianchi e 20 pezzi neri.

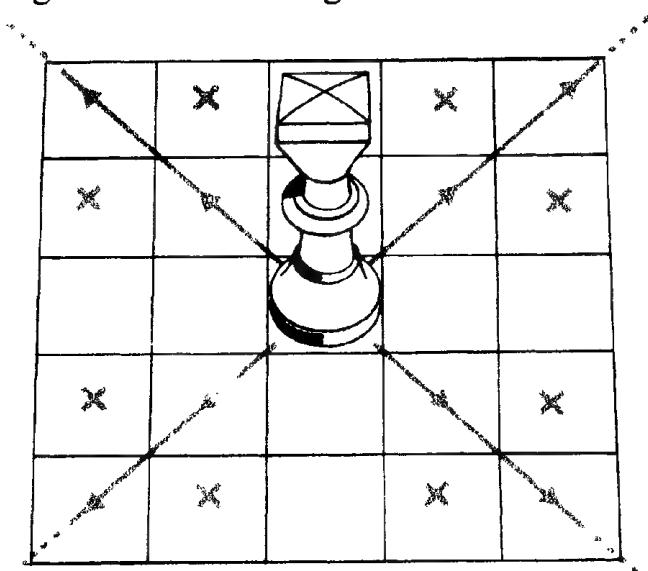
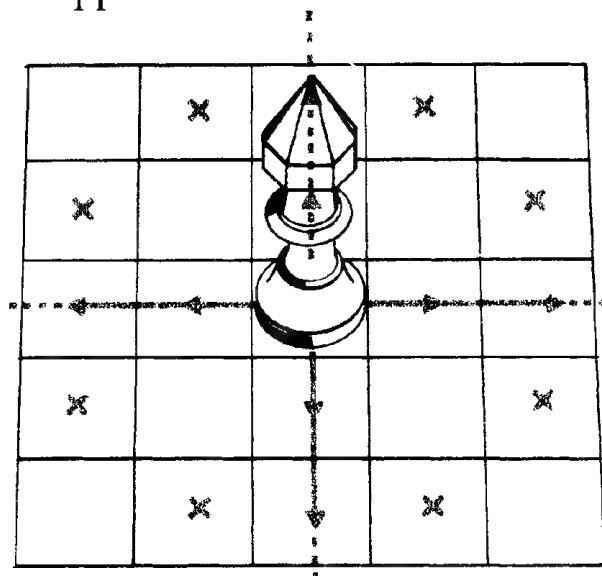
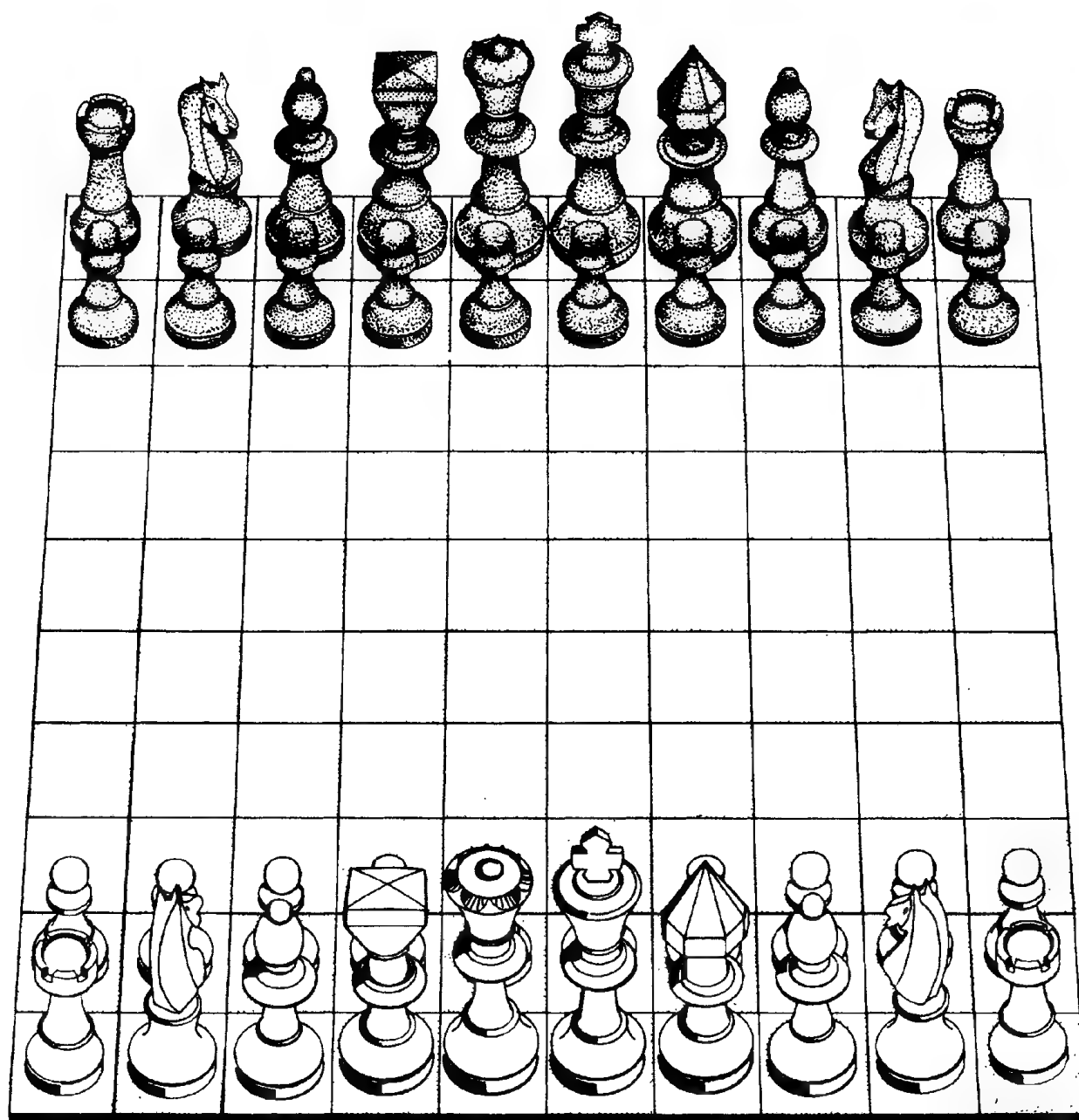
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore possiede 20 pezzi:

Dieci Pedoni. Del tutto classici tranne nel loro primo spostamento che può essere di una, due o tre caselle, a piacere del giocatore.

Due Torri, due Cavalli, due Alfieri, una Dama e un Re, tutti rigorosamente classici.

Un Cancelliere. Può spostarsi come un Cavallo, oppure come un Alfiere. (È la Principessa degli Scacchi di fantasia.)

Un Araldo. Può spostarsi come un Cavallo, oppure come una Torre. (È l'Imperatrice degli Scacchi di fantasia.)

AZIONE L'illustrazione mostra la posizione iniziale. Tutte le regole del gioco classico vengono automaticamente applicate.

Spostamenti e salti del Cancelliere.

Spostamenti e salti dell'Araldo.

Situazione iniziale.
Da sinistra a destra su ogni prima linea: Torre, Cavallo, Alfiere, Cancelliere, Dama, Re, Araldo, Alfiere, Cavallo, Torre.

Gli scacchi di Tamerlano

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 112 caselle: un rettangolo di 11 per 10, più due caselle, 28 pezzi bianchi e 28 pezzi neri.
SCOPO Ogni giocatore manovra i propri pezzi come un esercito per sgominare l'avversario e catturarne lo Scià.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore dispone di 28 pezzi:
Uno Scià. (S^A) Può spostarsi di una casella in una qualsiasi delle 8 direzioni, verso una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.
Un Visir. (V) Può spostarsi di una casella, verticalmente o orizzontalmente.
Un Generale. (G^E) Può spostarsi di una casella, in una qualsiasi delle 4 direzioni diagonali.
Due Giraffe. (G) Una Giraffa può spostarsi di una casella in diagonale, quindi di un numero indefinito di caselle, su una verticale o una orizzontale. Può passare soltanto per caselle vuote.
Due Alfieri. Un Alfiere (A) può spostarsi solo in linea retta, di un numero indefinito di caselle, in una qualsiasi delle 4 direzioni diagonali. Può passare soltanto per caselle vuote.
Due Cavalli. Un Cavallo (C) può saltare, da una casella verso un'altra, situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2 × 3. In generale vi sono 8 salti possibili, a partire da una casella situata verso il centro della scacchiera e meno verso i bordi. Ciò che le caselle intermedie contengono non ha importanza.
Due Torri. Una Torre (T) può spostarsi di un numero indefinito di caselle, in linea retta, verso l'alto, il basso, la destra o la sinistra. Può passare soltanto per caselle vuote.
Due Elefanti. Un Elefante (E) può saltare a 2 caselle, in una delle 4 direzioni diagonali. Poco importa che cosa contenga la casella intermedia.
Due Cammelli. Un Cammello (C^M) salta da una casella verso un'altra, situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2 × 4. In generale, vi sono 8 salti possibili. Ciò che le caselle intermedie contengono non ha importanza.
Due Macchine da guerra. Una Macchina da guerra (M) può saltare a due caselle, verso l'alto, il basso, la sinistra o la destra. Ciò che contiene la casella intermedia non ha importanza.

Situazione iniziale.

Undici Soldati. Un Soldato (S) si sposta d'una casella in avanti (verso l'alto per i Bianchi e verso il basso per i Neri). Ciascun pezzo può spostarsi solo per sboccare in una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.

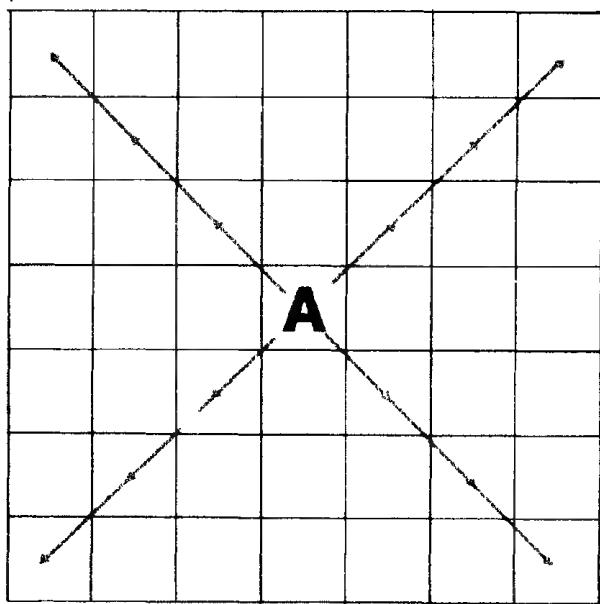
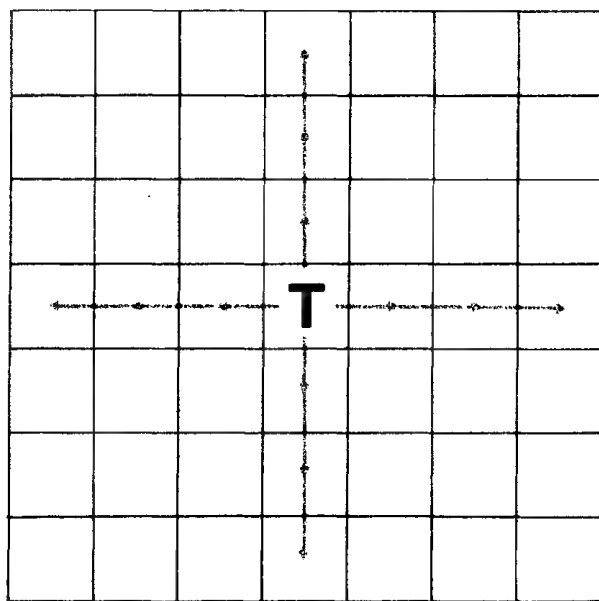
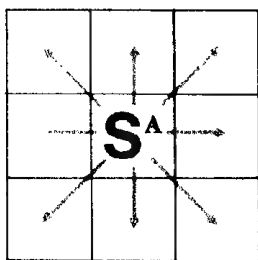
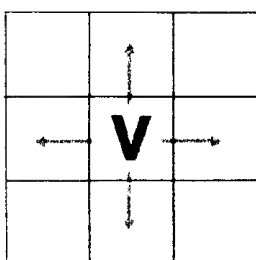
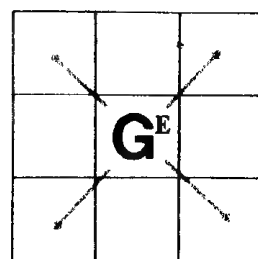
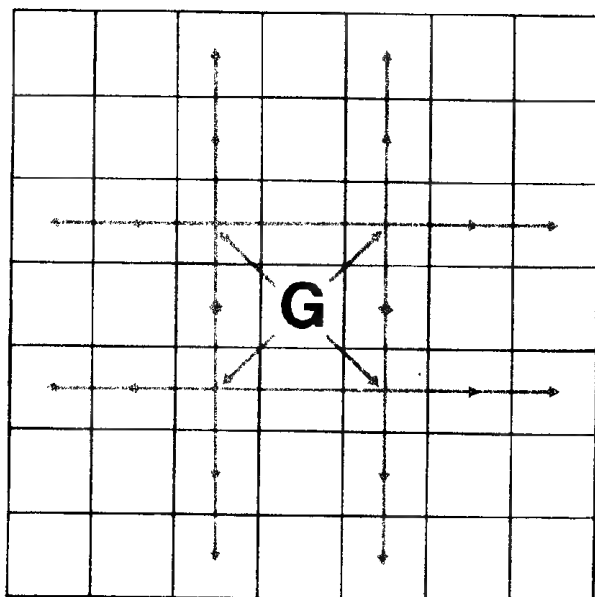
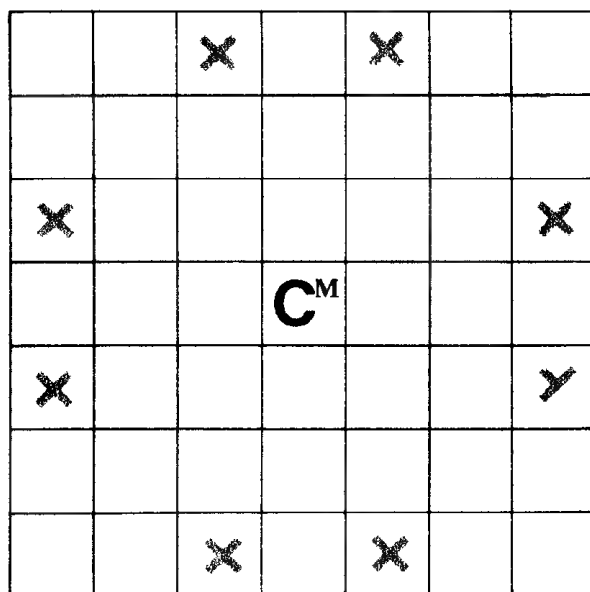
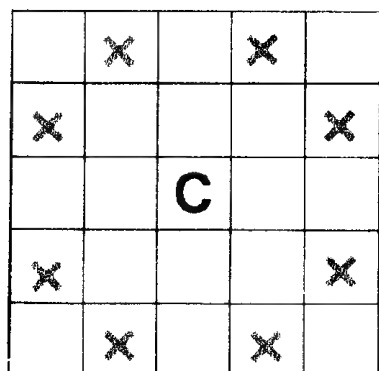
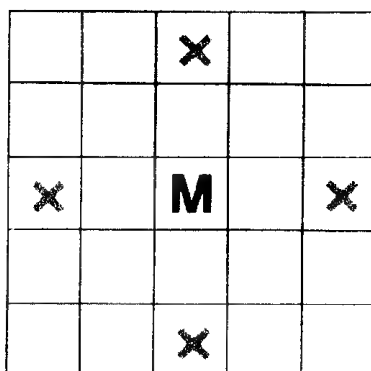
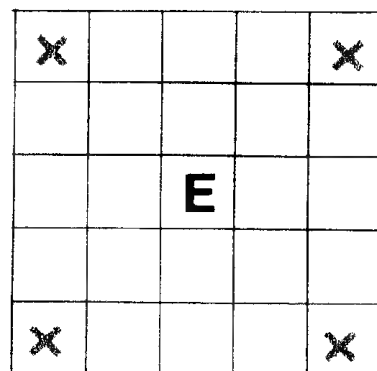
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei diversi pezzi. I Bianchi giocano per primi. In seguito, a turno, ogni giocatore sposta un suo pezzo, secondo le regole precedenti.

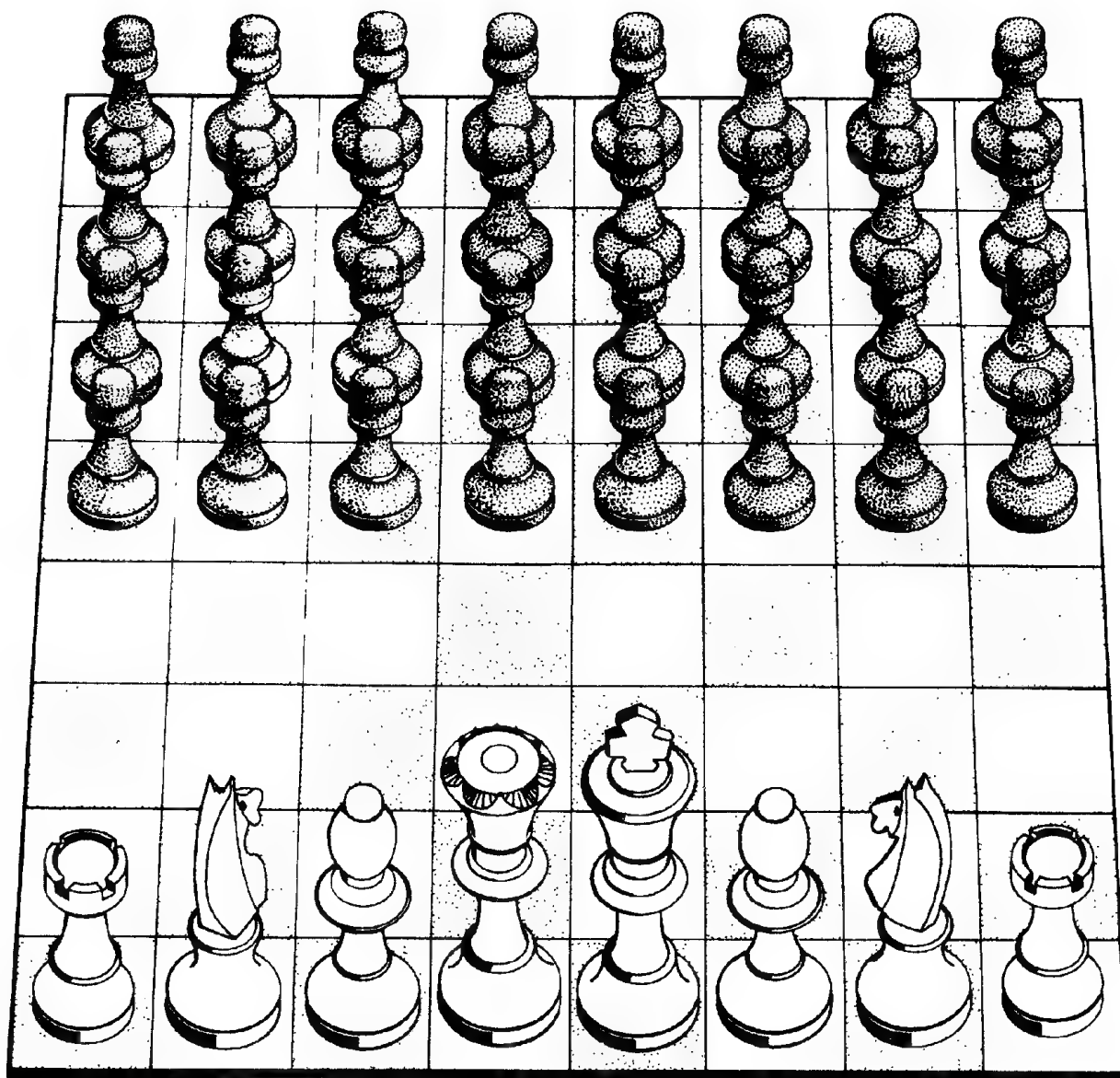
Quando uno dei giocatori sposta un suo pezzo sopra una casella occupata da un pezzo avversario, questo è « preso » e tolto dal gioco per non essere più utilizzato.

Il Soldato, come il Pedone negli Scacchi, fa eccezione, e prende su una casella obliqua in avanti.

Ogni Soldato può essere promosso a un grado superiore. Quando raggiunge la decima e ultima casella della sua verticale viene rimpiazzato da un pezzo identico a quello della propria verticale. Tuttavia il Soldato situato sulla verticale dello Scià non può essere trasformato in sovrano; se raggiunge la decima casella della propria verticale viene spostato in una casella vuota qualsiasi, a scelta del giocatore; viene spostato anche se raggiunge una seconda volta l'ultima linea; se la raggiunge una terza volta, può rimpiazzare lo Scià in caso di cattura.

La casella-rifugio di ogni campo, sul bordo della scacchiera, è riservata allo Scià, ma non lo protegge dalle minacce dell'avversario.

Lo Scià ha il privilegio, una sola volta per ogni giocatore nel corso dell'azione, di scambiare il posto con uno dei suoi pezzi. L'azione termina non appena un giocatore cattura lo Scià dell'avversario. Il vincitore è lui.

Alfiere. Torre.

Scià. Visir. Generale.

Giraffa. Cammello.

Cavallo. Macchina da guerra. Elefante.

La lotta di classe

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera normale di 64 caselle, più 32 pedoni neri e gli 8 pezzi bianchi abituali.
SCOPO Opporre i pezzi « nobili » degli Scacchi a un esercito di Pedoni.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale, i pezzi al loro posto abituale e i Pedoni su quattro file.
I Pedoni avanzano soltanto di una casella a ogni spostamento, e verso l'avanti, senza poter sperare in alcuna promozione.
I Neri perdono quando la loro ultima pedina viene presa.
I Bianchi perdono quando viene dato scacco matto al loro Re.

Situazione iniziale.

Gli scacchi giapponesi

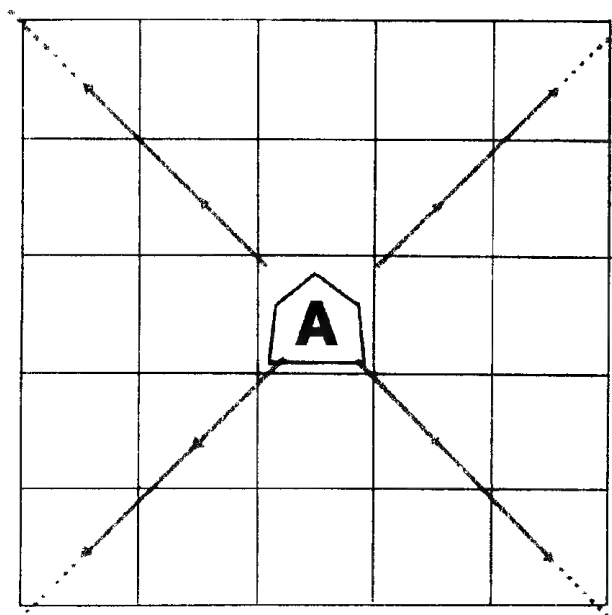
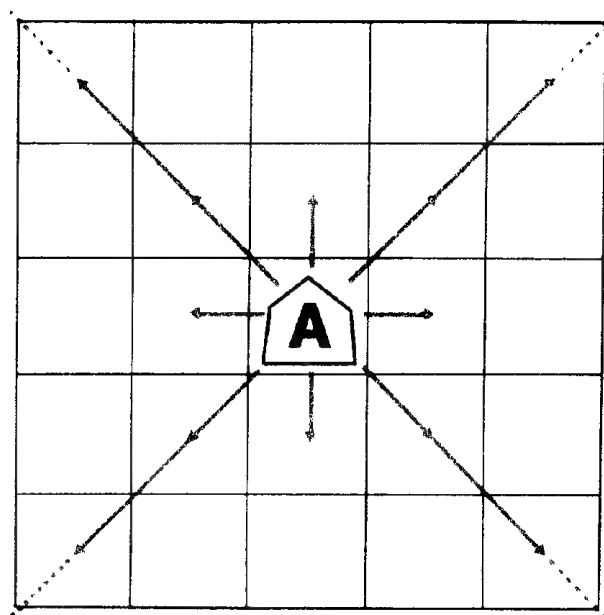
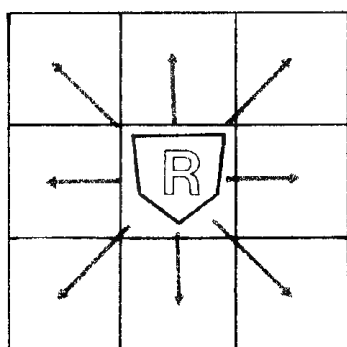
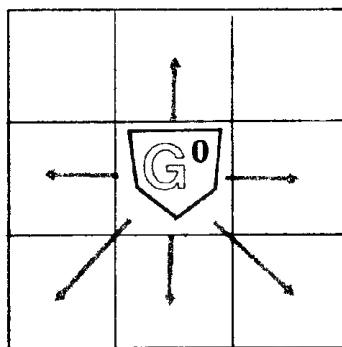
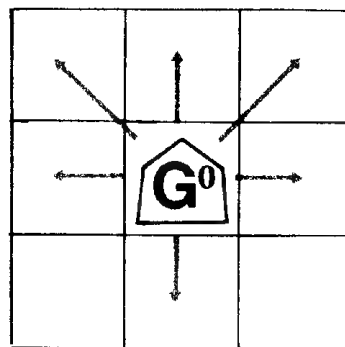
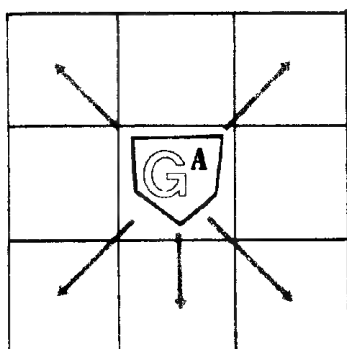
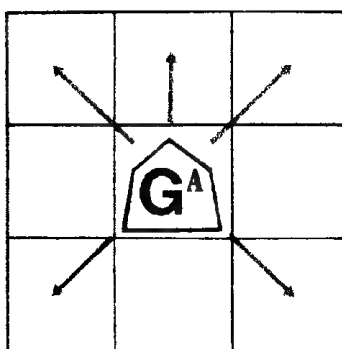
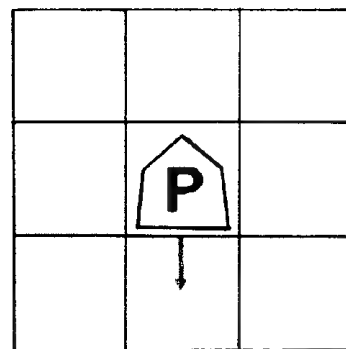
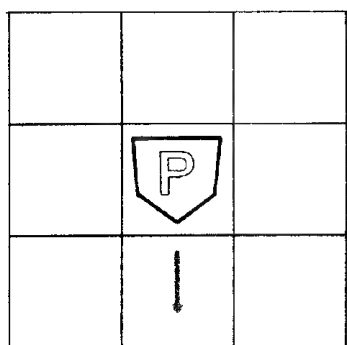
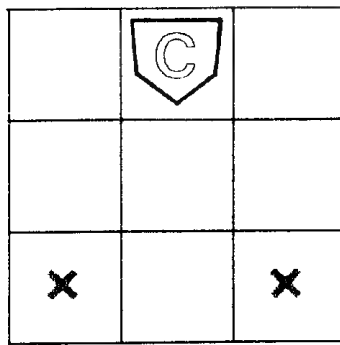
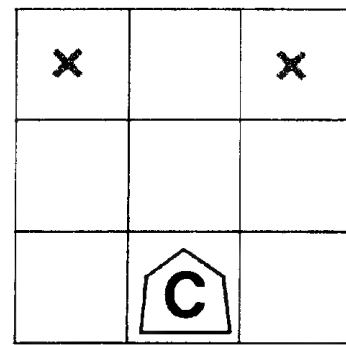
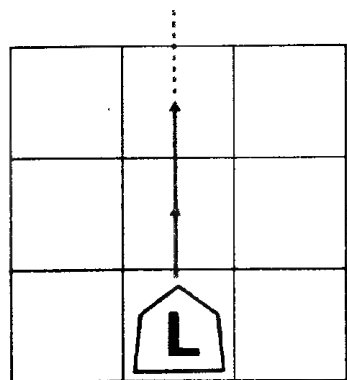
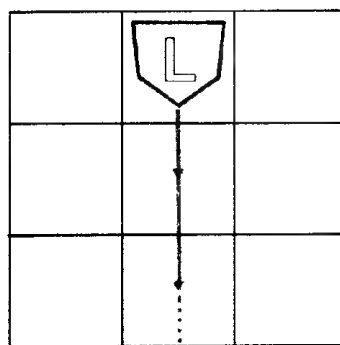
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera quadrata di 9 × 9. 20 pezzi bianchi e 20 pezzi neri. La scacchiera presenta all'altezza dei due terzi due linee di « promozione ». La linea di promozione di ogni campo è la più lontana dalla partenza.
SCOPO Manovrare i propri pezzi come un esercito, per catturare il Re avversario.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore possiede 20 pezzi:
Un Re. Un Re si sposta di una casella in una qualsiasi delle 8 direzioni.
Due Generali d'oro. Un Generale d'oro può spostarsi di una casella in una qualsiasi delle 6 direzioni: gli sono vietate le due diagonali alle spalle.
Due Generali d'argento. Un Generale d'argento può spostarsi di una casella in una delle 5 direzioni: la verticale alle spalle e i lati gli sono vietati.
Appena un Generale d'argento supera la propria linea di promozione (oltre la sesta casella della verticale) il giocatore che lo possiede può farne un Generale d'oro. A partire da questo momento il giocatore effettua la promozione quando lo desidera. Ma deve annunciarla dopo aver spostato il pezzo come un Generale d'argento, ed essa diviene effettiva solo nel giro successivo.
Due Lancieri. Un Lanciere si sposta di un numero indefinito di caselle, sulla propria verticale, in avanti, e può passare soltanto per caselle vuote.
Due Cavalli. Un Cavallo può compiere un salto da Cavallo degli Scacchi, verso la casella situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2 × 3, ma solo verso l'avanti. Ciò che contengono le caselle intermedie non ha importanza.
Quando un Cavallo ha superato la propria linea di promozione il giocatore può a piacere trasformarlo in Generale d'oro.
Una Torre. Una Torre si sposta di un numero indefinito di caselle, su una verticale o su una orizzontale, e può passare soltanto per caselle vuote.
Quando una Torre ha superato la propria linea di promozione, essa aggiunge allo spostamento normale la possibilità di spostarsi di una casella su una qualsiasi delle 4 diagonali.
Un Alfiere. Si sposta di un numero indefinito di caselle, su una diagonale qualsiasi. Può passare soltanto per caselle vuote.

BIANCO

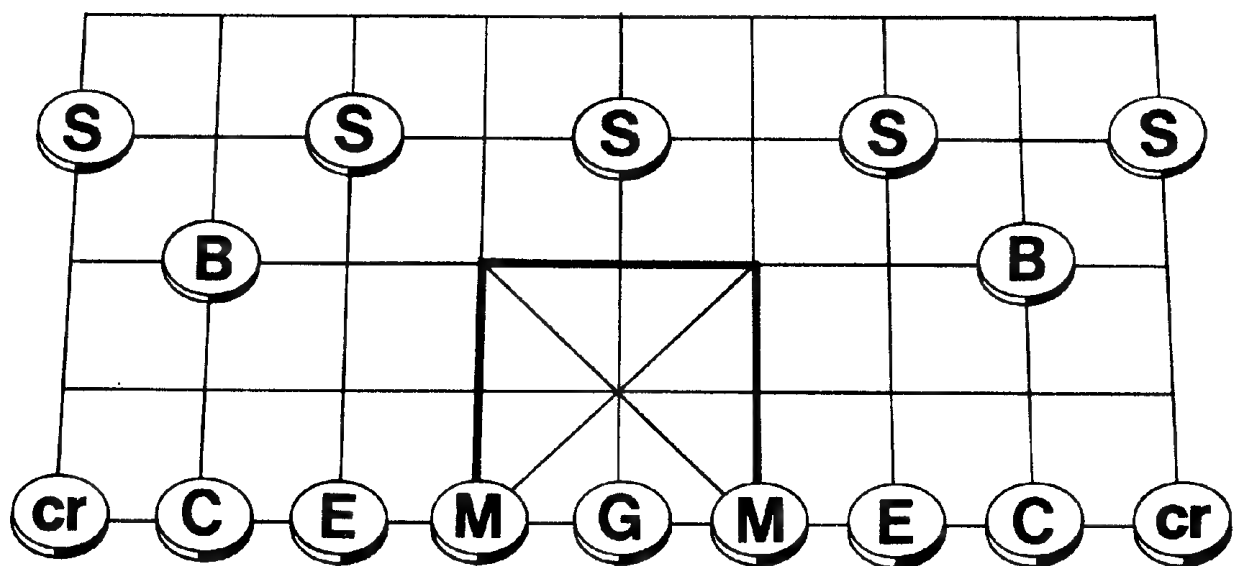
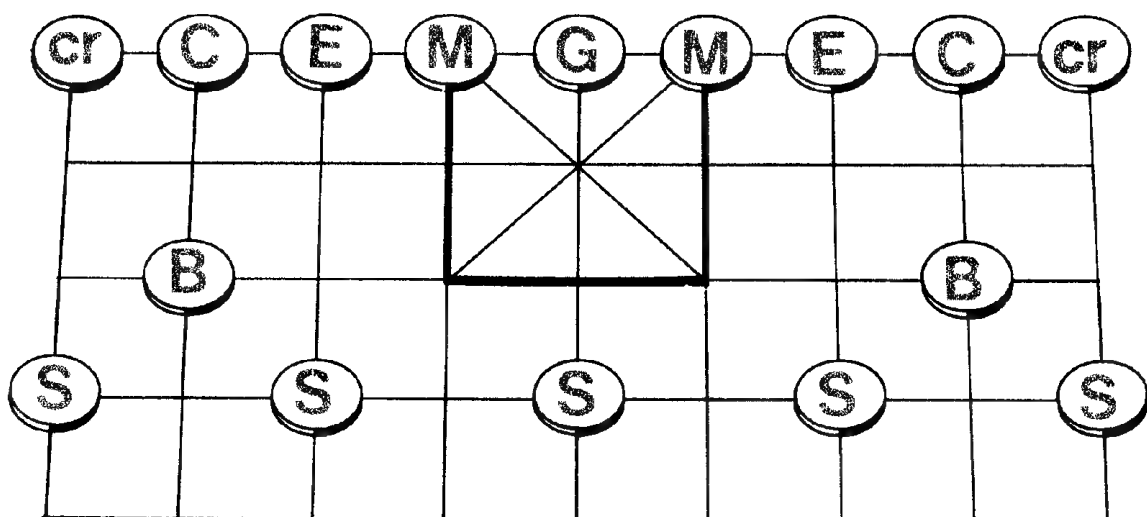
NERO

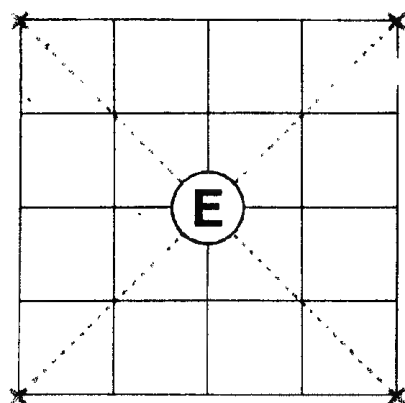
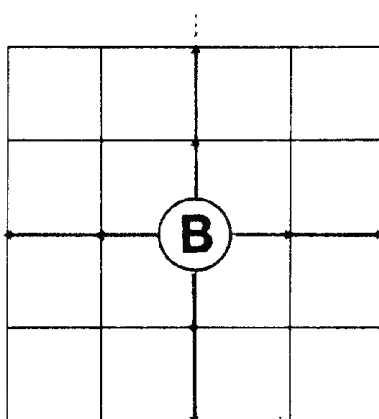
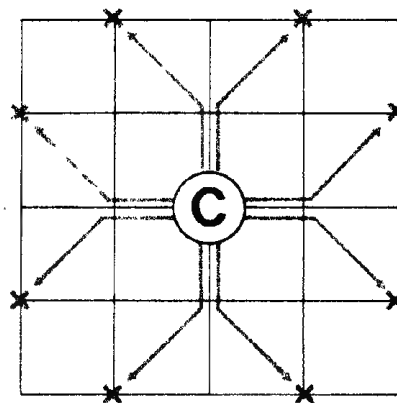
Situazione iniziale.

Spostamenti della Torre.

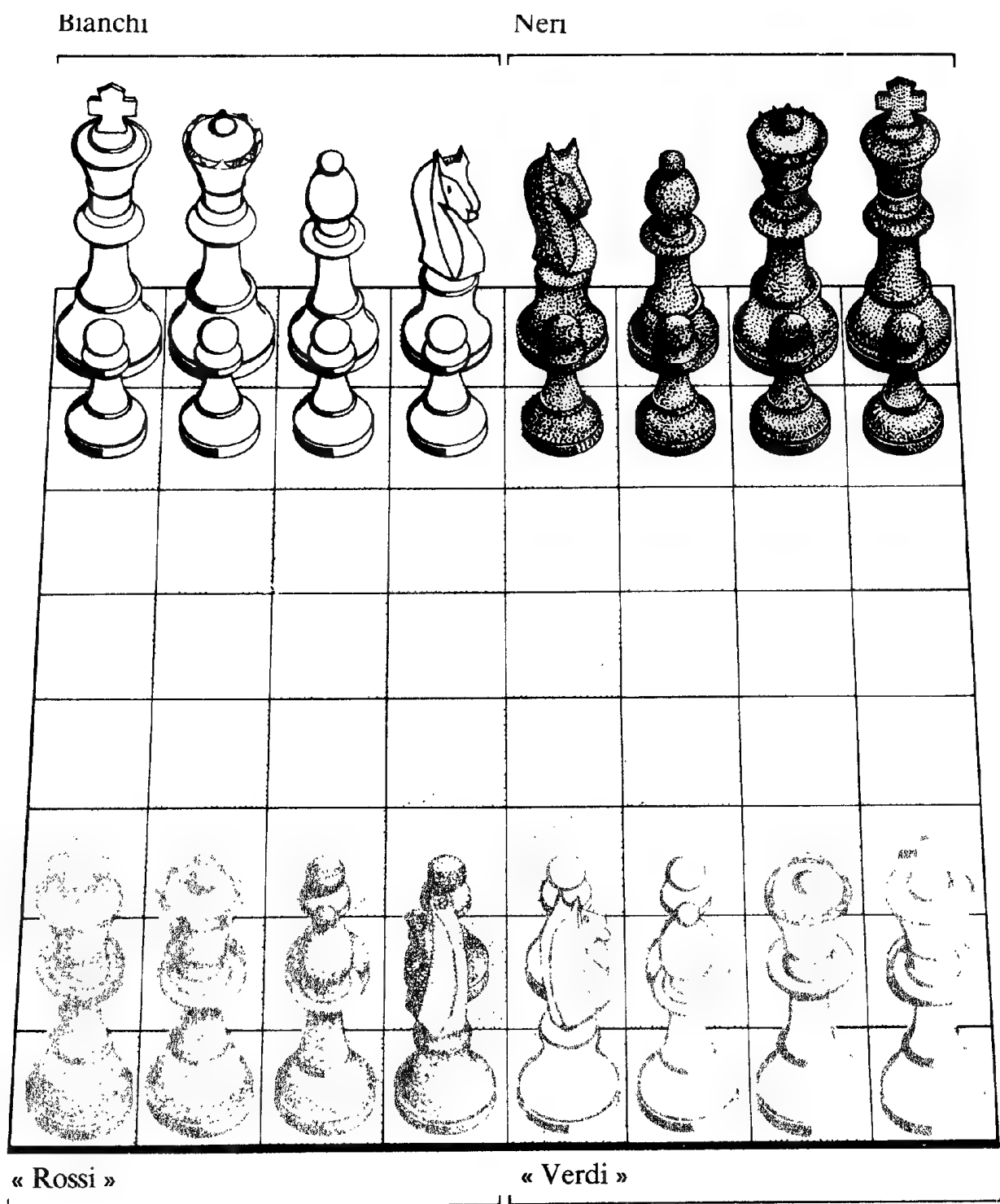
Spostamenti della Torre promossa.

Spostamenti dell'Alfiere.

Spostamenti dell'Alfiere promosso.

Re.
Generali d'oro: Bianco
Nero.
Generali d'argento: Bianco.
Nero.
Pedone nero.
Pedone bianco.
Cavalli: Bianco.
Nero.
Lancieri: Nero.
Bianco.

Quando un Alfiere ha superato la linea di promozione, esso aggiunge allo spostamento normale la possibilità di spostarsi di una casella, orizzontalmente o verticalmente.
Nove Pedoni. Un Pedone può spostarsi di una casella, in avanti. Quando ha superato la linea di promozione, un Pedone diventa un Generale d'oro.
Ciascuno di questi pezzi può spostarsi solo per sboccare in una casella vuota o occupata da un pezzo avversario.
AZIONE La figura mostra la posizione iniziale. I Neri giocano per primi. In seguito ogni giocatore, a turno, sposta un suo pezzo.
Quando superano la rispettiva linea di promozione alcuni pezzi vengono automaticamente promossi (Torri, Alfieri, Pedoni); altri quando il giocatore lo desidera (Generali d'argento, Cavalli). Il giocatore segna la promozione capovolgendo il pezzo, subito dopo averlo spostato con il valore precedente.
Quando un giocatore sposta un suo pezzo su una casella occupata da un pezzo avversario, questo viene « preso » e diventa un pezzo supplementare, al servizio di colui che lo prende, e che lo poserà, quando vorrà, su una casella vuota. Il pezzo preso non ha più la punta rivolta verso ciò che era il suo campo frontale ma verso il vecchio campo. Immetterlo di nuovo sulla scacchiera è considerato una mossa e per questo turno il giocatore non sposta altri pezzi. Il pezzo preso perde la promozione: può riaverla se si trova di nuovo nelle tre prime linee del vecchio campo; la promozione è valida solo nella mossa successiva.
Un pezzo preso una seconda volta serve ancora per il suo primo campo ecc...
L'azione termina non appena un giocatore prende il Re avversario e vince la partita.

Gli scacchi cinesi

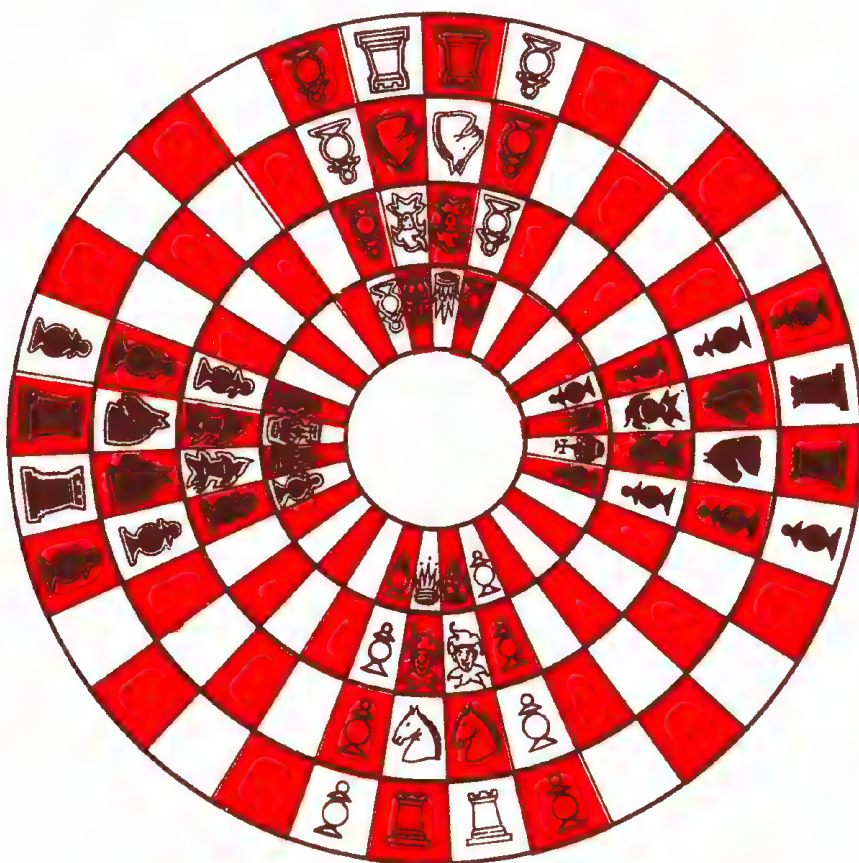
GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 9 verticali e 10 orizzontali, dove i pezzi si posano sulle intersezioni. I 2 campi sono separati da un fiume. Ogni campo contiene un quadrato dove sono disegnate le diagonali: il palazzo. Vi sono 16 pezzi bianchi e 16 pezzi neri.
SCOPO Ogni giocatore manovra i propri pezzi come un esercito, per catturare il Generale avversario.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore possiede 16 pezzi:
Un Generale e due Mandarini. Ciascuno può spostarsi di un segmento all'interno del proprio palazzo. Se si trova al centro ha 8 possibilità, se su uno dei bordi ne ha 3.
Due Elefanti. Un elefante salta a due intersezioni in una qualsiasi delle 4 direzioni oblique. L'intersezione intermedia deve essere vuota. Non è necessario che la diagonale sia effettivamente tracciata. Un Elefante non può attraversare il fiume.
Due Cavalli. Un Cavallo si sposta di un segmento orizzontale o verticale, poi di una obliqua (eventualmente non tracciata). L'intersezione intermedia deve essere vuota.
Due Carri. Un Carro (C^R) si sposta di un numero indefinito di intersezioni, verticalmente o orizzontalmente. Può passare soltanto per intersezioni vuote.
Due Bombarde. Il loro spostamento è identico a quello dei Carri.
Cinque Soldati. Un Soldato può dapprima spostarsi di un segmento in avanti (verso l'alto per i Bianchi, verso il basso per i Neri) fino a quando abbia raggiunto la riva opposta del fiume. In seguito può spostarsi di un segmento in avanti, a sinistra o a destra.
Ciascuno di questi pezzi, tranne la Bombarda, può spostarsi solo per sboccare in una casella vuota o occupata da un pezzo avversario. La Bombarda può concludere uno spostamento solo in una casella vuota.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei diversi pezzi. I Bianchi giocano per primi. In seguito, a turno, ogni giocatore sposta un suo pezzo, secondo le regole precedenti.
Quando un giocatore sposta un suo pezzo su una casella occupata da un

Situazione iniziale.

pezzo nemico, questo viene « preso » e fatto uscire dal gioco; non sarà più utilizzato.
La Bombarda « prende » in modo diverso. Quando si trova sulla stessa orizzontale o sulla stessa verticale di un pezzo nemico e soltanto un altro pezzo si trova tra essi (alleato o avversario), il pezzo intermedio ha la funzione di palla da cannone. Questa rimane sulla propria intersezione ma il pezzo nemico preso di mira esce dal gioco e viene rimpiazzato sulla intersezione dalla Bombarda. (Nel suo spostamento normale la Bombarda non può prendere il posto di un pezzo avversario.)
L'azione termina non appena un Generale è minacciato da un pezzo nemico e non può sottrarsi.
Un Generale può essere minacciato dall'altro Generale, nonostante i limiti dei suoi spostamenti. La minaccia si concretizza se il Generale avversario viene sulla stessa verticale senza che nessun pezzo si interponga, oppure se i 2 Generali sono sulla stessa verticale e l'avversario libera il pezzo che li separava. Se il Generale minacciato non può sottrarsi alla minaccia senza cadere sotto un'altra, perde la partita.

Spostamenti dell'Elefante.

Spostamenti della Bombarda.

Spostamenti del Cavallo.

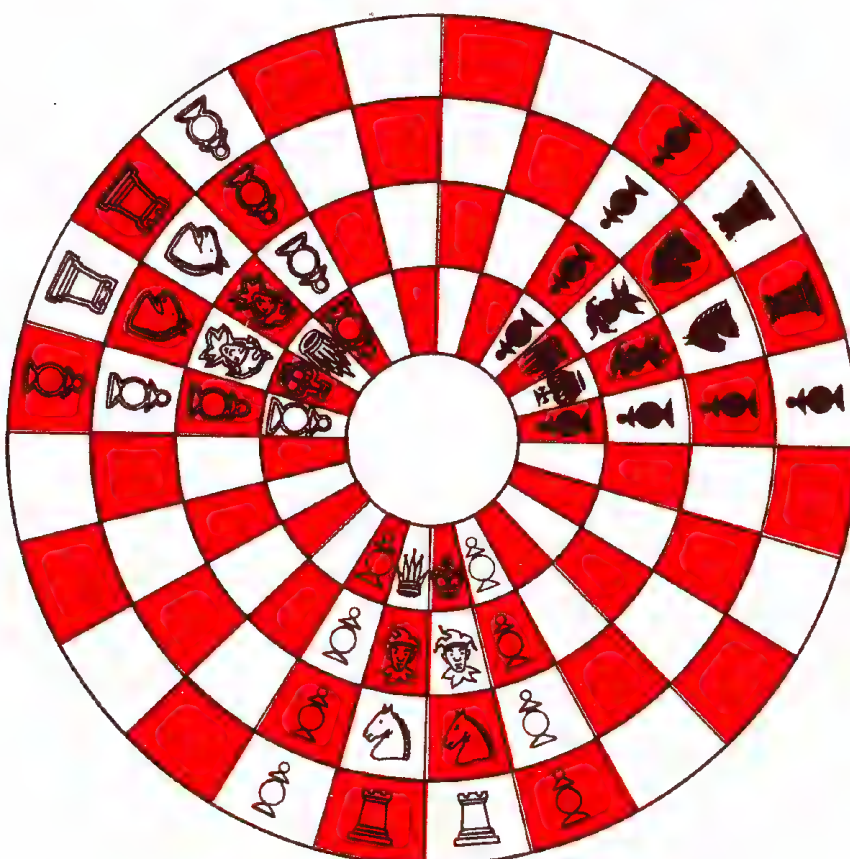
Gli scacchi in quattro

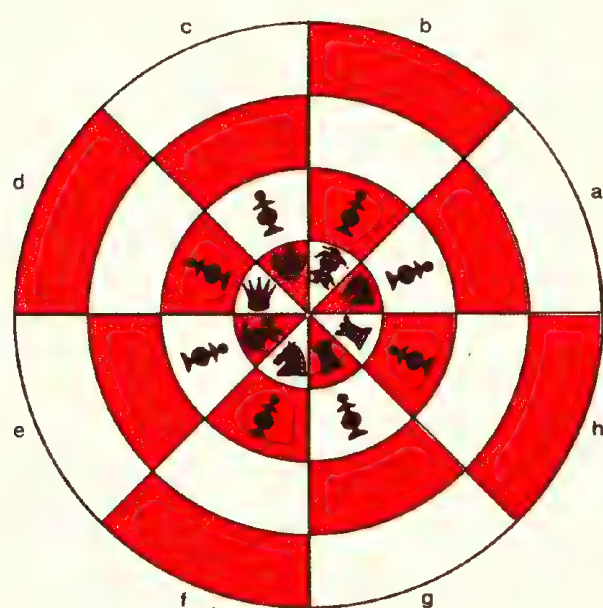
Per permettere di giocare agli Scacchi in quattro giocatori sono state sperimentate numerose regole. La maggior parte di esse hanno l'inconveniente di applicarsi a scacchiere di grande dimensione e coinvolgere in partite lunghe e difficili da portare a termine. Tra le più semplici, eccone una che utilizza la scacchiera normale.
GIOCATORI 4.
MATERIALE Una scacchiera normale di 64 caselle, più 8 pezzi neri, 8 pezzi verdi, 8 pezzi rossi e 8 pezzi bianchi (i pezzi verdi possono essere dei neri ma di dimensione diversa e i rossi possono essere dei bianchi ma di dimensione diversa.
PEZZI e SPOSTAMENTI Ciascuno dei 4 giocatori possiede 8 pezzi:
un *Re*
una *Dama*
un *Alfiere*
un *Cavallo*
quattro *Pedoni.*
Ogni pezzo si sposta come nel gioco degli Scacchi a due giocatori.
AZIONE La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi. Gli avversari sono uno a fianco dell'altro. I Bianchi giocano per primi, seguiti dai Neri, dai Rossi e dai Verdi.
I pezzi di un giocatore non mettono in scacco il Re alleato.
Lo scopo di una partita è di dare scacco matto ai 2 Re del campo avversario.
Quando un primo Re di un campo è stato messo in scacco matto viene tolto dal gioco, i suoi pezzi rimangono al loro posto e il loro possessore cessa di giocare. Questi pezzi non minacciano più i Re, possono essere presi, ma intercettano le minacce.
Per una partita più rapida, si può decidere di far finire l'azione non appena un Re è stato messo in scacco matto: il suo campo ha perso.

Situazione iniziale.

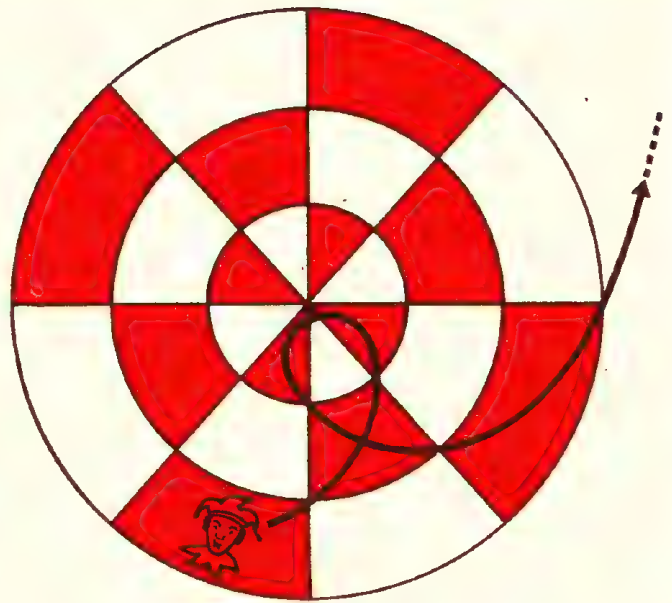
Variante

Gli scacchi circolari in quattro
Questa versione di G.H. Verney è completamente diversa dalla precedente: la scacchiera è circolare, posta intorno a una buca centrale vuota e comprende 128 caselle.
Ciascun giocatore ha a disposizione i pezzi abituali, disposti inizialmente come indicato dalla figura. I Bianchi e i Rossi sono alleati contro i Neri e i Verdi. I giocatori si succedono seguendo il movimento orario.
I pezzi di ogni giocatore si spostano in direzione dell'avversario più vicino, cioè 4 in una direzione e 4 in un'altra. Non beneficiano di promozione.
I pezzi di un giocatore non danno scacco al Re alleato. Le altre regole sono uguali alle precedenti.
La scacchiera circolare può essere adattata a un gioco con 3 giocatori e anche a un gioco con 2 giocatori. Questa ultima versione è bizantina e risale al medioevo.

Situazione iniziale.

Scacchi circolari a 2 giocatori.

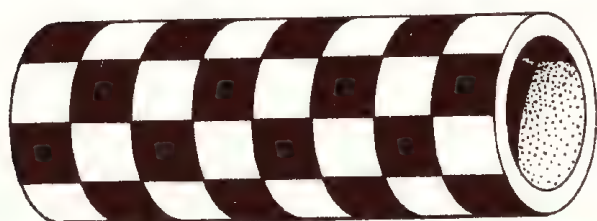
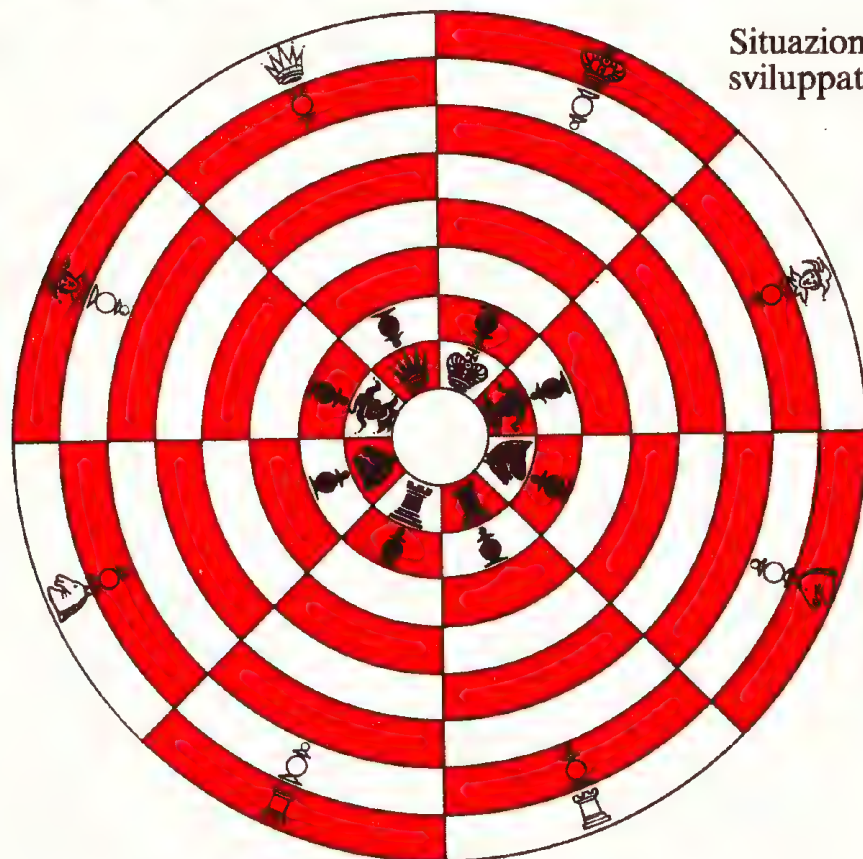
Scacchi circolari a 3 giocatori.

Gli scacchi sferici

Le 64 caselle della scacchiera sono disposte su una sfera. Per giocare comodamente, i giocatori usano due proiezioni piane degli emisferi. Ogni giocatore occupa un polo, come indicato dalla figura.
Gli spostamenti dei pezzi vengono logicamente dedotti dai loro spostamenti su una scacchiera classica:
Una Torre si sposta normalmente sui paralleli. Su un meridiano passa per i poli in linea retta.
Un Alfiere segue una traiettoria in spirale che cambia senso al passaggio di un polo. L'obbligo di rimanere su caselle dello stesso colore facilita la visualizzazione della spirale.

Emisfero nero. Emisfero bianco.

La Torre vicino al polo.

L'Alfiere passa per il polo.

Cavallo vicino al polo, in due posizioni critiche.

Gli scacchi cilindrici

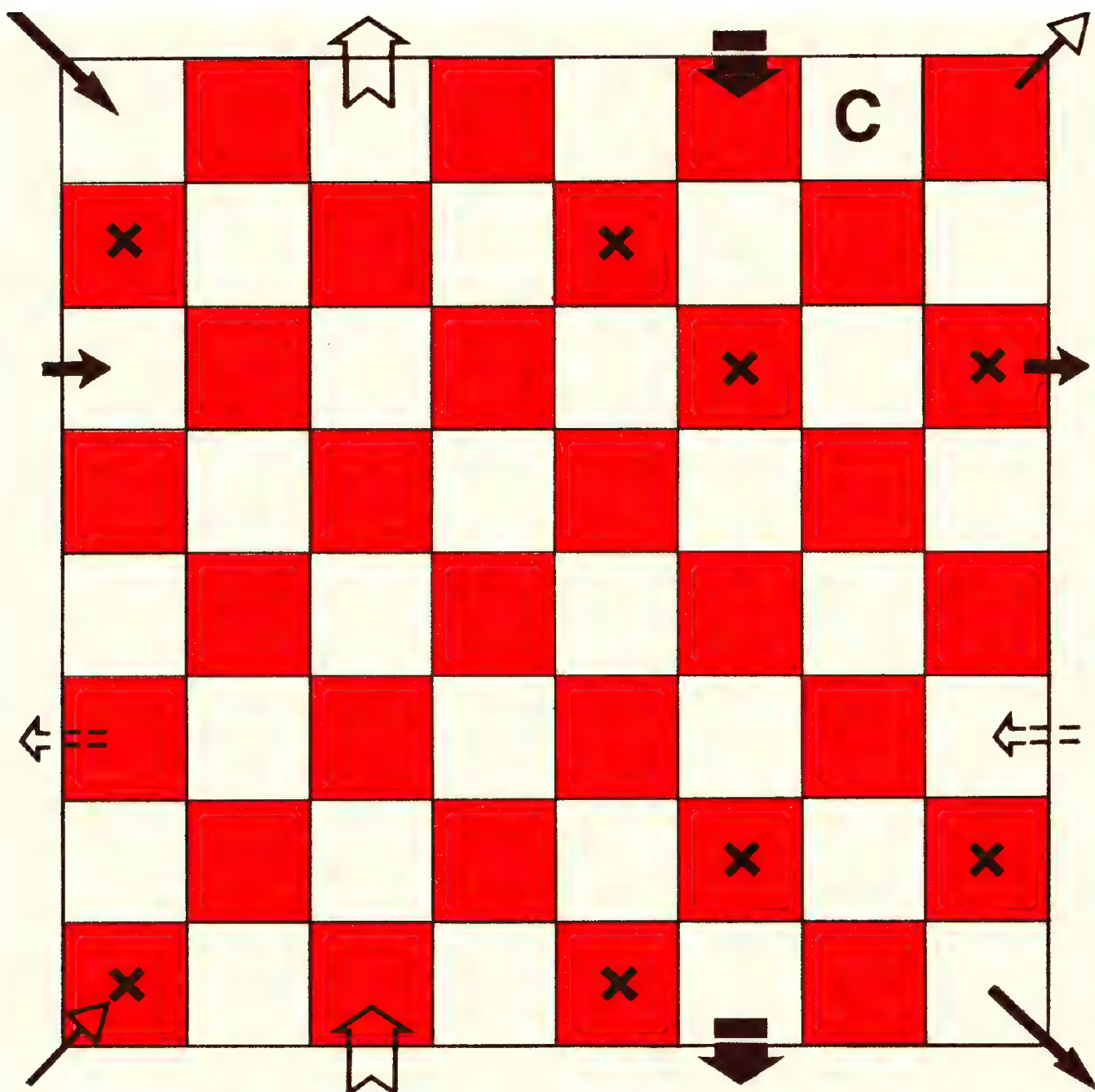
I pezzi e i loro movimenti sono quelli degli Scacchi classici, ma la scacchiera ha una forma circolare che deve essere considerata come lo sviluppo in piano di un cilindro verticale. Come negli Scacchi circolari, le Torri acquisiscono una grande importanza.
Un Cavallo salta normalmente su 8 caselle possibili quando è vicino all'equatore. Quando si trova sul polo o sul parallelo successivo può saltare solo su 6 caselle.
Le altre regole vengono automaticamente adattate.

Come dovrebbe essere il cilindro.

Situazione iniziale sul cilindro sviluppato in piano.

Gli scacchi sul « toro »

L'originalità degli Scacchi sul « toro » consiste nel disporre la scacchiera su un « toro », solido geometrico che ha la forma di una camera d'aria gonfiata, il che è quasi più difficile da visualizzare che gli Scacchi nello spazio. In pratica i giocatori utilizzano una scacchiera normale ma devono immaginare che sia applicato su un « toro » in modo che:

- il bordo destro tocchi il bordo sinistro;
- il bordo superiore tocchi il bordo inferiore;
- un Alfiere che esce dall'angolo inferiore destro entri dall'angolo superiore sinistro;
- ecc...

La figura mostra, con frecce corrispondenti, con quale ingresso coincida ogni uscita, nonché le 8 caselle in cui può saltare un Cavallo situato vicino a un angolo.
La disposizione d'inizio abituale dei pezzi dei 2 campi non è praticabile sul « toro ». Il miglior modo di esordire con una partita consiste nel cominciare su una scacchiera vuota e, in un primo momento, collocare ciascuno un suo pezzo su una casella vuota. Gli spostamenti cominciano solo quando l'ultimo pezzo è posato.
La situazione elimina le possibilità di Arrocco e di Promozione dei Pedoni. Si lascia ai Pedoni la libertà di spostarsi di una casella in tutte le direzioni ortogonali. Le altre regole si adattano. Un pezzo ha talvolta la possibilità di raggiungere una certa casella in 2 modi.
Un'altra soluzione consiste nell'ingrandire la scacchiera a 10 × 10, per permettere ai 2 campi di disporre ognuno 16 pezzi in un quadrato che non tocchi l'altro.

Come dovrebbe essere il « toro ».

Salto di un Cavaliere e coincidenze di varie uscite.

Gli scacchi nello spazio

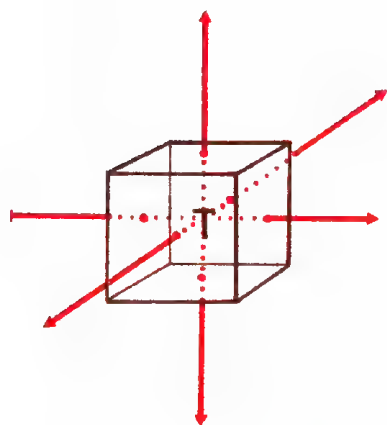
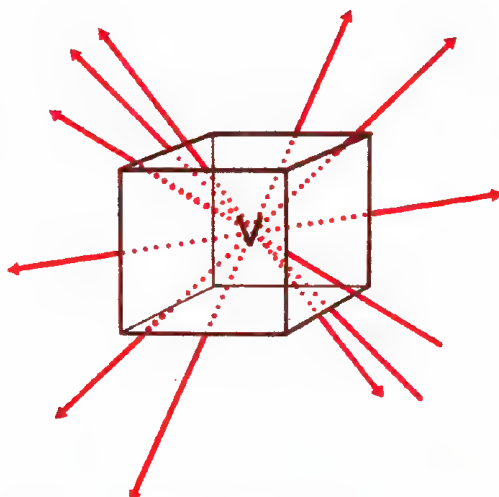
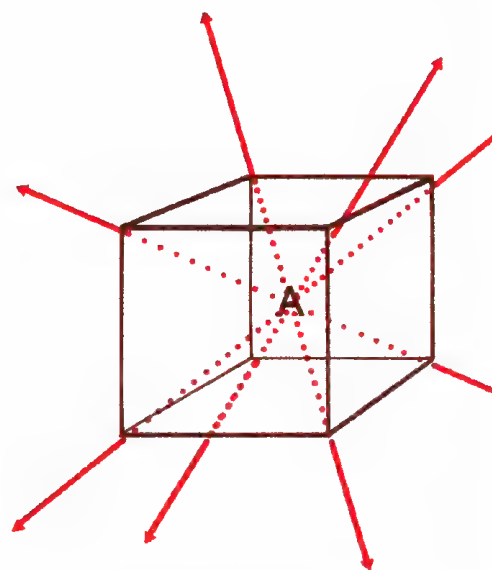
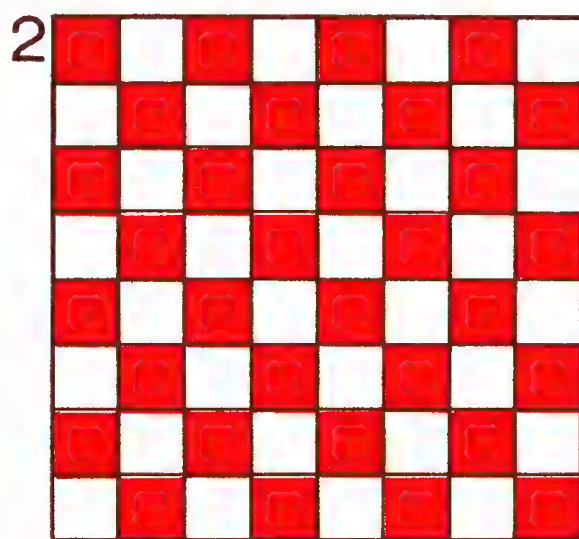
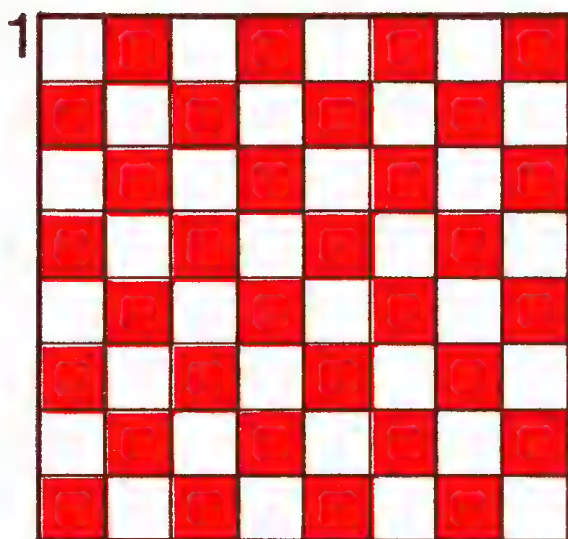
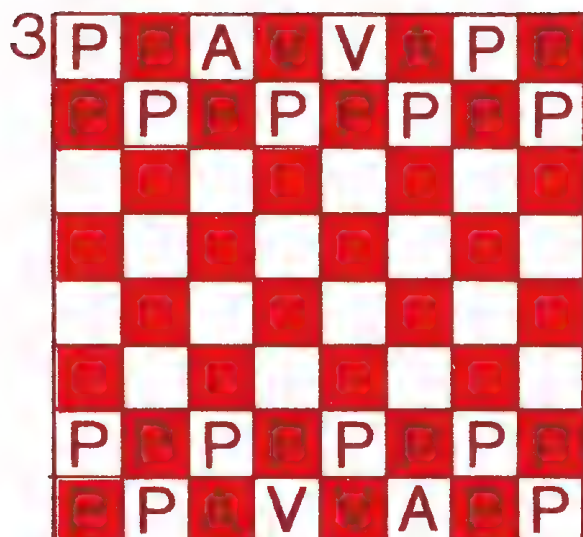
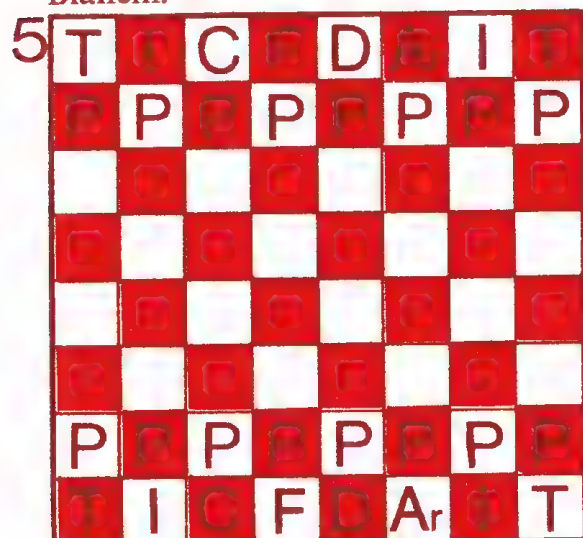
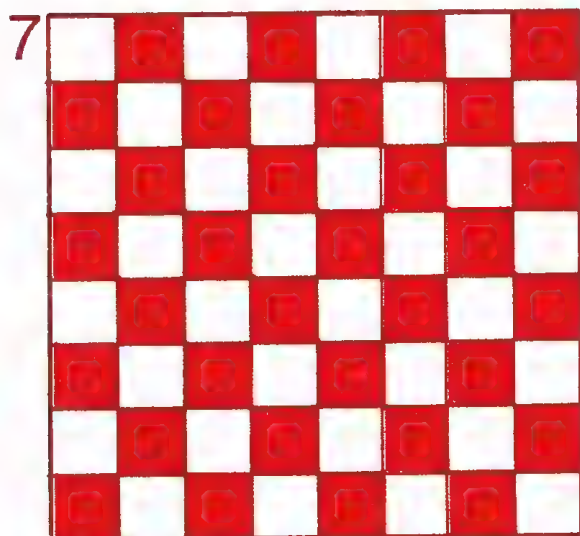
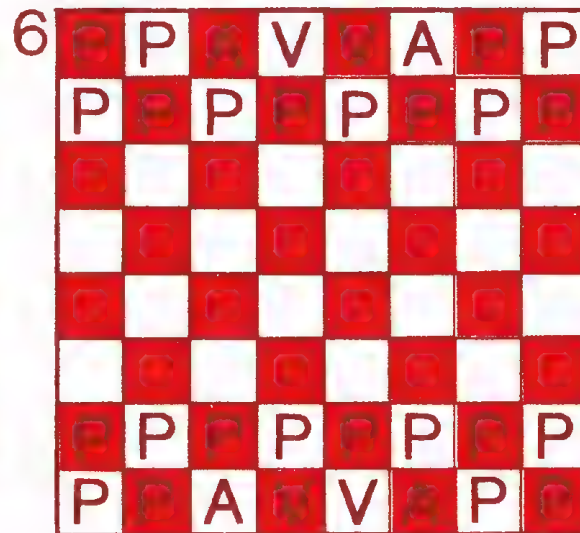
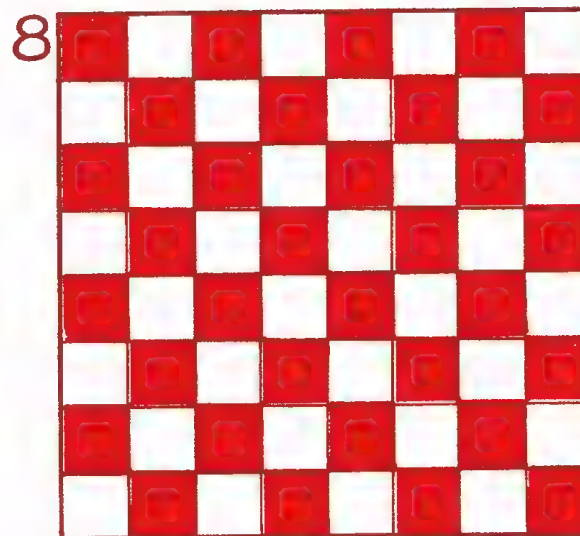
GIOCATORI 2.
MATERIALE 8 scacchiere, possibilmente trasparenti, di 64 caselle ciascuna, che formino un insieme di 512 caselle (si deve cercare di visualizzare ogni casella come una cellula cubica), 64 pezzi neri e 64 pezzi bianchi.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore possiede 10 tipi di pezzi:

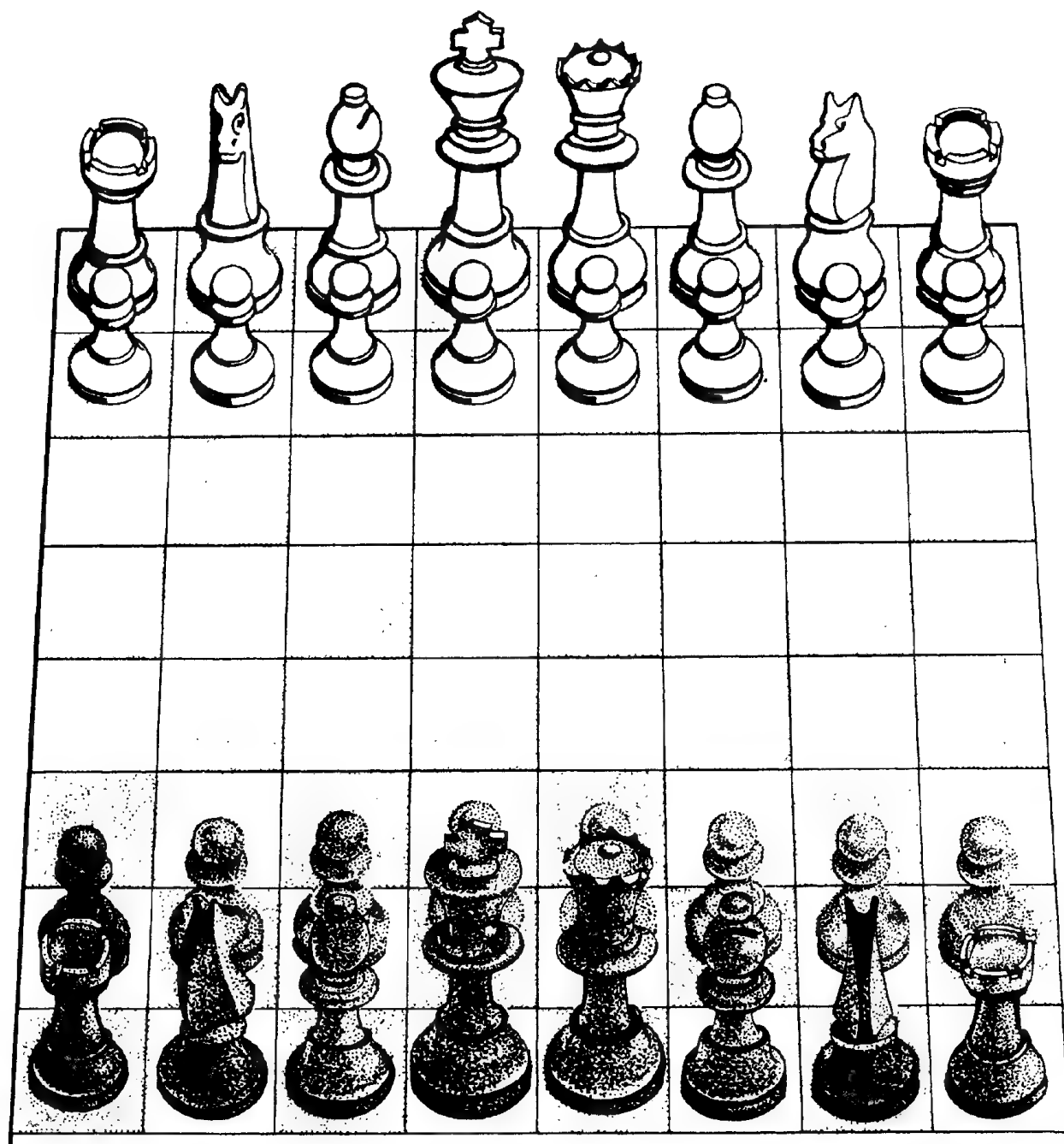
- 40 Pedoni;
- 16 pezzi leggeri: 4 Torri, 4 Vescovi, 4 Alfieri, 4 Ippogrifi;
- 6 pezzi pesanti: 2 Favorite, 2 Cavalli, 2 Arcivescovi;
- 1 Dama;
- 1 Re.

I grandi spostamenti sono quelli della Torre, del Vescovo, e dell'Alfiere:
Una Torre si sposta di un numero indefinito di caselle, in una qualsiasi delle 6 direzioni perpendicolari alle facce della casella di partenza.
Un Vescovo si sposta di un numero indefinito di caselle, in una qualsiasi delle 12 direzioni perpendicolari agli spigoli della casella di partenza.
Un Alfiere si sposta di un numero indefinito di caselle in una qualsiasi delle 8 direzioni passando per gli angoli della casella di partenza.
Gli altri pezzi combinano questi spostamenti:
Un Re si sposta solo di una casella in una qualsiasi delle 26 direzioni della Torre, dell'Alfiere e del Vescovo.
Una Dama si sposta di un numero indefinito di caselle in una qualsiasi delle 26 direzioni precedenti.
Una Favorita può spostarsi tanto come la Torre quanto come un Vescovo, quindi nelle 18 direzioni possibili.
Un Arcivescovo (Ar) può spostarsi tanto come un Vescovo che come un Alfiere, quindi nelle 20 direzioni possibili.
Un Cavallo può saltare in 72 caselle possibili combinando a scelta:

- un passo di Torre e un passo di Vescovo;
- un passo di Vescovo e un passo di Alfiere;
- un passo di Alfiere e un passo di Torre.

Ciò che contengono le caselle intermedie non ha importanza.
Un Ippogrifo può saltare in 48 possibili caselle combinando spostamenti di una casella di Torre, di Vescovo e di Alfiere.

Come per il Cavallo Spaziale, non importa ciò che contengono le caselle intermedie.
Un Pedone si sposta di una casella in avanti (eventualmente di due caselle la prima volta) come una Torre. Può spostarsi solo su una casella vuota, ma per catturare un pezzo avversario fa la mossa dell'Alfiere o del Vescovo, in avanti.
AZIONE Le figure mostrano le posizioni iniziali. Tutte le regole degli Scacchi a 2 dimensioni si adattano, compreso l'Arroccamento e la presa di passaggio.

Spostamenti di una Torre.

Spostamenti di un Vescovo.

Spostamenti di un Alfiere.

Gli scacchi di Alice

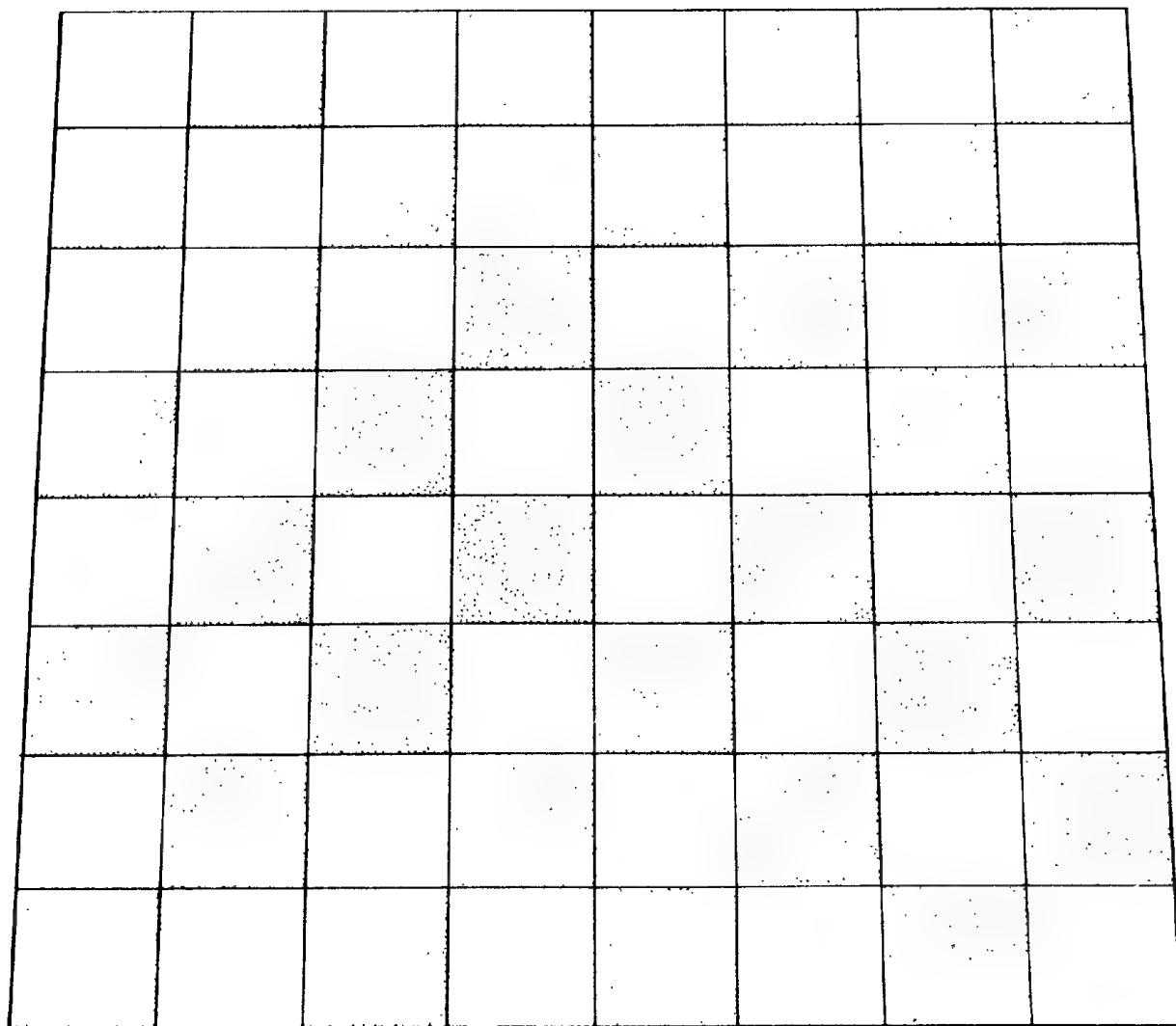
GIOCATORI 2.
MATERIALE Due scacchiere normali di 64 caselle ciascuna e i soliti 32 pezzi neri e bianchi.

Ecco la situazione...

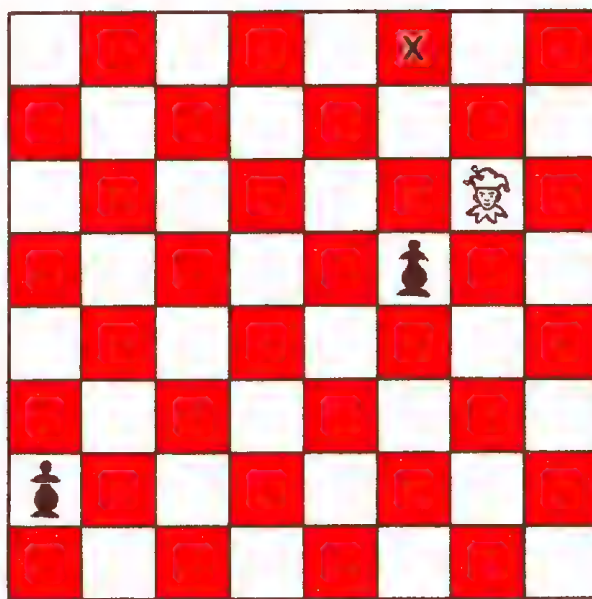
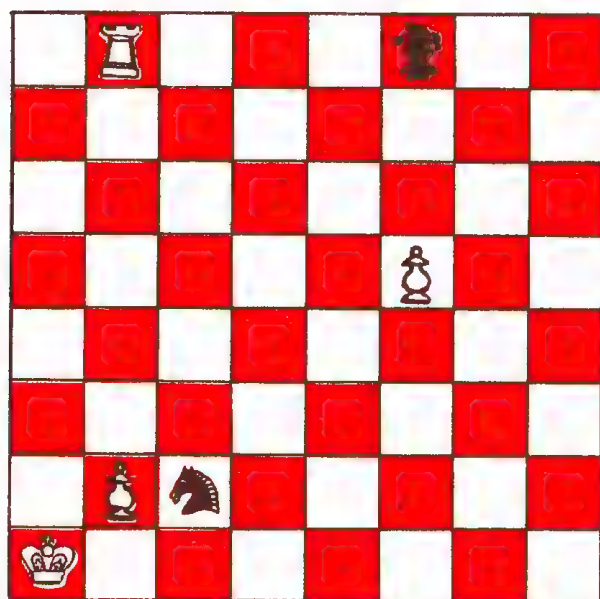
SCOPO Giocare agli Scacchi su due scacchiere, con uno strano effetto speculare; ogni pezzo si sposta su una scacchiera per posarsi, di fatto, sull'altra.

AZIONE Nella situazione d'inizio tutti i pezzi si trovano sulla scacchiera di sinistra, nella loro posizione normale. La seconda scacchiera è vuota.

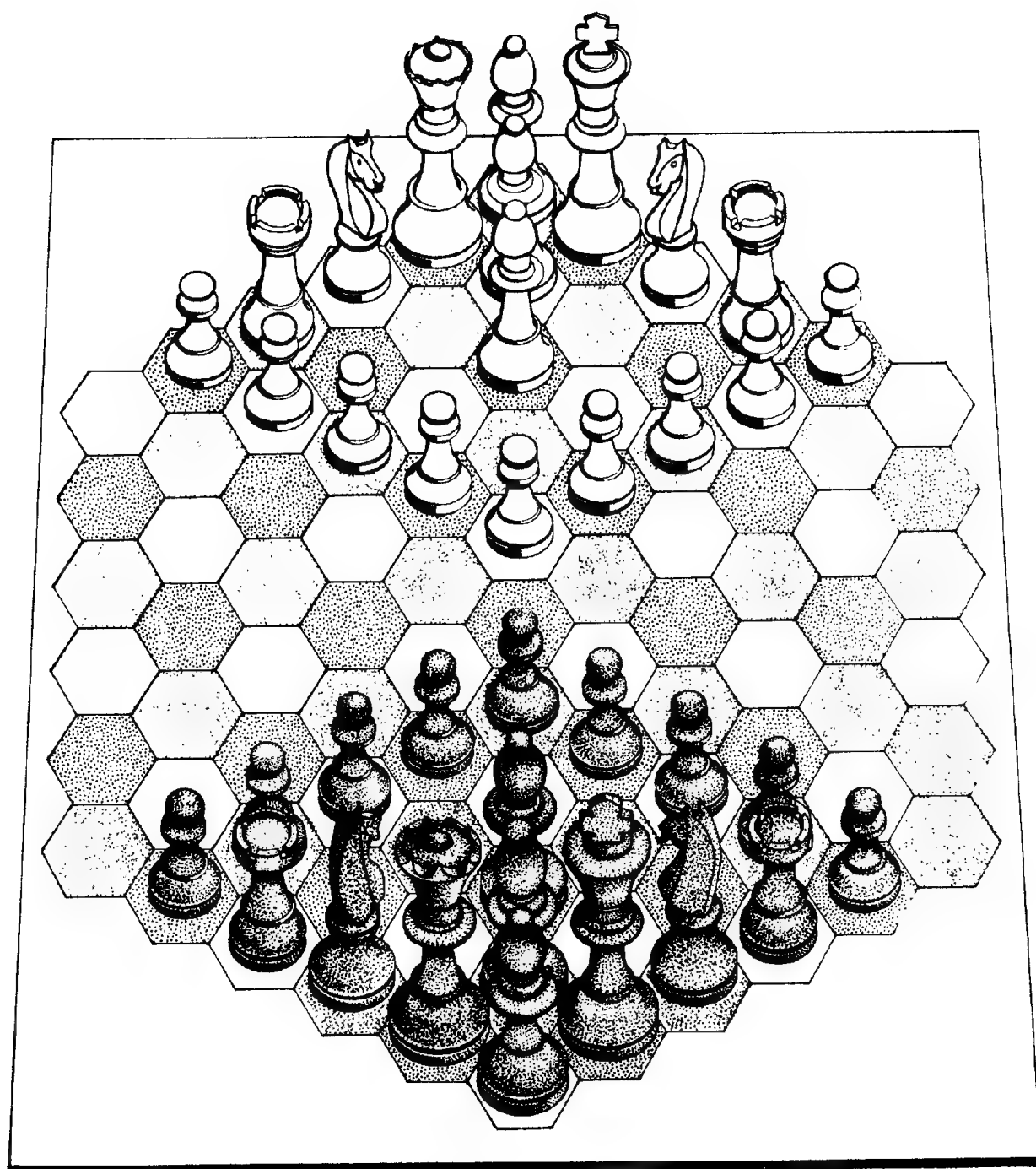
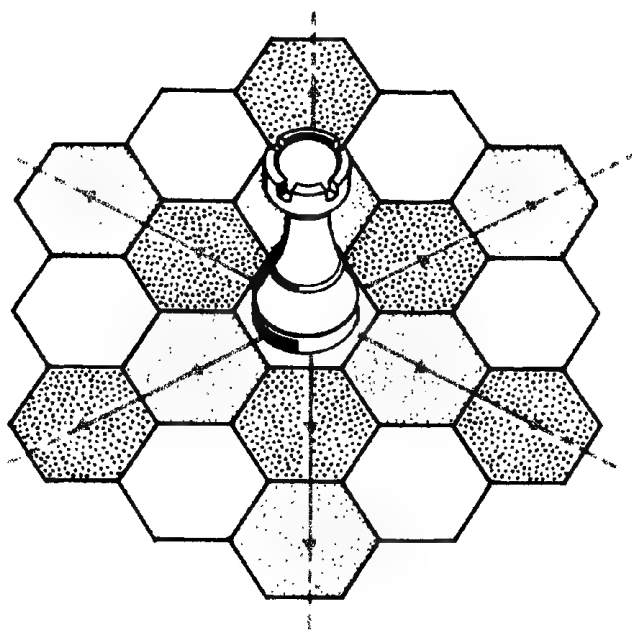
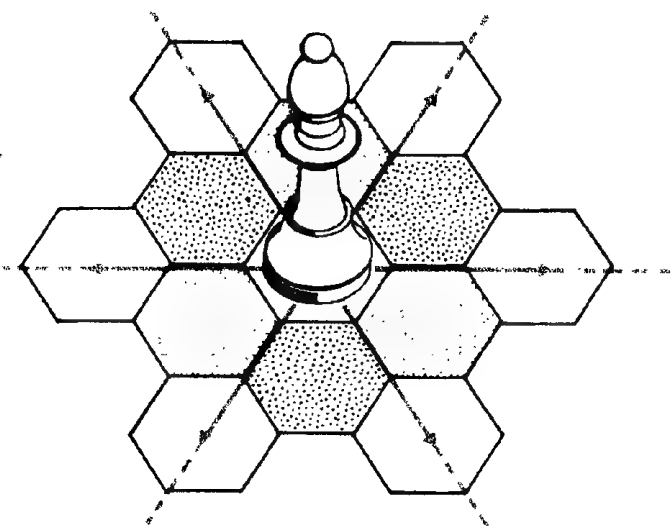
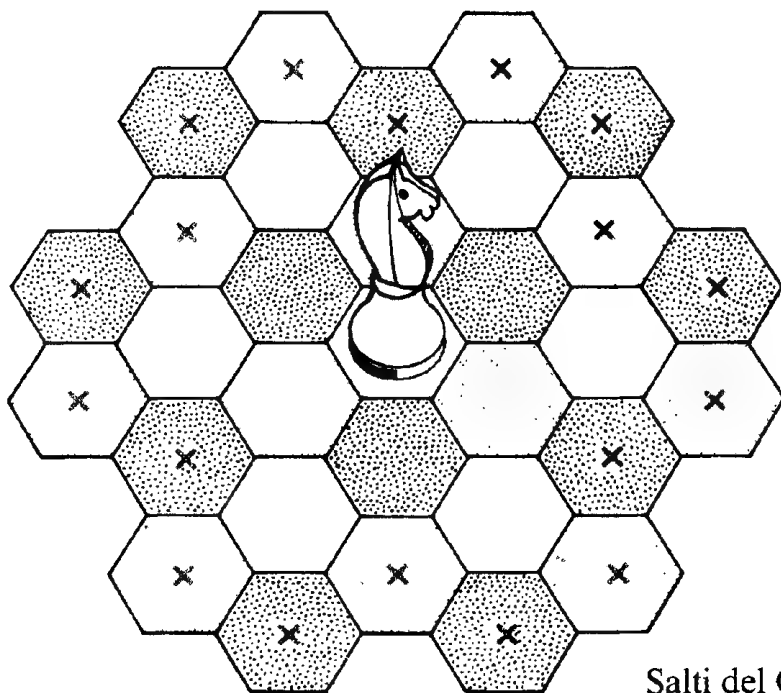
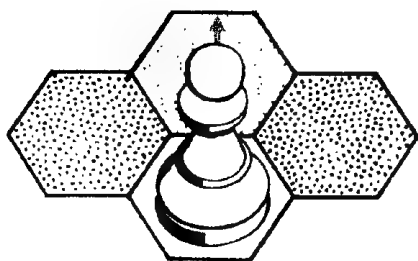
Ogni giocatore, a turno, a cominciare dai Bianchi, sposta uno dei propri pezzi.

Un pezzo, per spostarsi, deve:

- poter effettuare uno spostamento normale sulla scacchiera dove si trova (scacchiera di partenza);
- posarsi in realtà sulla casella dell'altra scacchiera corrispondente a quella sulla prima: è obbligatorio che tale nuova casella sia vuota.

... all'inizio

Lo spostamento deve essere attuabile in modo completo sulla scacchiera di partenza e sulla scacchiera d'arrivo la corrispondente ubicazione deve essere libera. In particolare lo spostamento di una Torre può passare solo per caselle vuote sulla scacchiera di partenza, mentre le caselle intermedie possono essere occupate sulla scacchiera d'arrivo, a condizione che la casella di destinazione sia vuota.
Se un pezzo avversario si trova sulla casella di destinazione dello scacchiere di partenza esso viene preso, anche se il pezzo dell'aggressore non vi sia collocato. In tal modo un Re, in un determinato momento, è minacciato solo dai pezzi che sono sulla sua scacchiera. Può sottrarsi a uno scacco, sia eliminando le minacce sulla propria scacchiera, sia raggiungendo, sull'altra scacchiera, una casella libera da minacce, tanto su una scacchiera che sull'altra.
Negli spostamenti successivi, un pezzo passa costantemente da una scacchiera all'altra.
Si verifica un tipico scacco « di Alice » se un Re può sottrarvisi andando in una casella che gli è vietata in quanto occupata sull'altra scacchiera.

La Torre bianca (a sinistra) prende l'Alfiere nero e si pone sulla casella x (a destra). L'Alfiere bianco (a destra) non può prendere il pedone nero in quanto la casella d'arrivo è occupata da un pedone bianco.
Il Re bianco, messo in scacco (a sinistra) dal Cavaliere nero non può sottrarvisi fuggendo orizzontalmente o verticalmente, in quanto il Pedone nero occupa una casella e minaccia l'altra (a destra).

Gli scacchi esagonali

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera esagonale, di 91 caselle esagonali di 3 colori, 18 pezzi neri e 18 pezzi bianchi.
PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore possiede 18 pezzi:
Un Re. Può spostarsi di una casella in una qualsiasi delle 6 direzioni.
Una Dama. Può spostarsi di un numero indefinito di caselle, in linea retta, in una qualsiasi delle 12 direzioni date dai lati e dagli angoli dell'esagono, cioè come un Alfiere o come una Torre descritti più sotto. Essa può attraversare solo delle caselle vuote.
Tre Alfieri. Un Alfiere può spostarsi di un numero indefinito di caselle, in linea retta, in una qualsiasi delle 6 direzioni date dagli angoli dell'esagono di partenza. In tal modo, ogni Alfiere rimane su caselle di uno stesso colore. Può passare soltanto per caselle vuote.
Due Torri. Una Torre si sposta di un numero indefinito di caselle in una qualsiasi delle 6 direzioni che passino per i lati dell'esagono di partenza. Una Torre può in tal modo raggiungere tutte le caselle della scacchiera. Può passare soltanto per caselle vuote.
Due Cavalli. Un Cavallo salta di una casella come un Alfiere e di una casella come una Torre. Partendo da un esagono dal centro della scacchiera, un Cavallo può in tal modo raggiungere 12 caselle diverse. Ciò che contengono le caselle intermedie non importa.
Nove Pedoni. Un Pedone può spostarsi di una casella, in avanti (2 caselle se il giocatore lo desidera per un primo spostamento). Si muove come negli Scacchi normali, a 60° a sinistra o a destra.
AZIONE La figura mostra la situazione iniziale. Tranne lo spostamento dei pezzi, tutte le regole degli Scacchi classici sono automaticamente adattate.

Posizione iniziale.

Spostamenti della Torre.

Spostamenti dell'Alfiere.

Salti del Cavallo.

Percorso del Pedone.

Gli scacchi di fantasia

Oltre ai pezzi classici, noti a tutti i giocatori di Scacchi, ne sono stati inventati moltissimi altri che si spostano e agiscono in modi assai diversi. Tali pezzi costituiscono una giungla esuberante, inesplorata: gli Scacchi di fantasia. Gli autori di problemi di Scacchi sono coloro che se ne servono più di frequente, introducendo un pezzo di fantasia nella situazione per conferirle un aspetto pittoresco. Tuttavia i pezzi di fantasia chiedono solo di giocare davvero e costituiranno senza dubbio una tentazione per i giocatori avventurosi. L'introduzione di uno di questi pezzi sulla scacchiera trasforma a colpo sicuro l'aspetto del gioco.
Normalmente si classificano i pezzi di fantasia in gruppi diversi:

I Saltatori

Ciascuno di essi si sposta da una determinata distanza. Quando lo spostamento è più di una casella, si tratta di un salto, che può essere effettuato al di sopra di caselle occupate o vuote.
La vergine si sposta di una casella, in diagonale.
Il Visir si sposta di una casella, in modo ortogonale (su una linea o su una colonna).
L'Alfil salta a due caselle, in diagonale.
Il Dabbaba salta a due caselle, ortogonalmente.
Il Cavallo Classico salta all'angolo opposto di un rettangolo 2 × 3.
Il Cammello salta all'angolo opposto di un rettangolo 2 × 4.
La Giraffa salta all'angolo opposto di un rettangolo 2 × 5.
La Zebra salta all'angolo opposto di un rettangolo 3 × 4.
Il Saltatore 5 salta di 5 caselle, ortogonalmente, o in un angolo opposto di un rettangolo 5.
Lo Gnu salta come un Cavaliere classico o come un Cammello.
L'Aereo salta in qualsiasi altra casella.
L'Alfiere Vittorioso salta effettuando spostamenti successivi da Alfiere, di uguale lunghezza.
La Torre Vittoriosa, il *Cavaliere Vittorioso* saltano effettuando ciascuno due

spostamenti della stessa lunghezza dal loro pezzo di base.
La Bomba Atomica, creata dalla promozione di un pezzo, salta in qualsiasi casella distruggendosi e distruggendo tutto in un quadrato di 3 × 3. I pezzi situati al di là possono essere feriti, perdendo una parte del loro valore. Ecc...

I Corridori

In modo analogo all'Alfiere, alla Torre o alla Dama, i Corridori si spostano di un numero indefinito di caselle su una certa linea, retta o spezzata e possono passare soltanto per caselle vuote.
L'Alfiere Riflessivo si sposta rimbalzando sui bordi della scacchiera, come un raggio luminoso o una palla da biliardo.
Il Grande Alfiere si sposta come un Alfiere attraversando il bordo destro o sinistro della scacchiera come se questa fosse cilindrica e i bordi si toccassero.
Il Semi-Alfiere si sposta come un Alfiere ma su una sola diagonale. Vi è dunque il Semi-Alfiere Nord-Est Sud-Ovest e il Semi-Alfiere Nord-Ovest Sud-Est.
L'Alfiere Freccia si sposta come un Alfiere ma, dando scacco, minaccia tanto la casella in cui sbocca la diagonale quanto le due caselle ortogonali da una parte e dall'altra.
Il Liocorno: l'Alfiere Spaziale (cfr. gli « Scacchi nello Spazio »).
La Torre Verticale si sposta come una Torre, ma soltanto su una verticale.
La Torre Orizzontale si sposta come una Torre ma su una orizzontale.
La Semi-Dama si sposta, a seconda delle mosse, come una Torre o come un Semi-Alfiere.
La Grande Dama si sposta, a seconda delle mosse, come una Torre o come un Grande Alfiere.

I Cacciatori

Si spostano come un determinato pezzo in avanti e come un altro pezzo all'indietro. Tutte le combinazioni sono possibili: per esempio il *Falcone* può procedere come un Alfiere in avanti e come una Torre, all'indietro. Gli Scacchi Giapponesi utilizzano i Cacciatori come Generali.

Il Mao

Si sposta come un Cavallo ma senza saltare, eseguendo d'obbligo prima un passo di Torre e quindi un passo d'Alfiere, mentre la casella intermedia deve essere vuota.

I Pezzi che catturano

Hanno gli spostamenti identici a quelli dei pezzi classici, ma possono accedere solo a una casella occupata da un pezzo avversario per prenderla. In questo settore le denominazioni sono paleontologiche:
L'Atlantosauro: il Re che cattura.
Il Dinosauro: la Regina che cattura.
Il Brontosauro: l'Alfiere che cattura.
Il Mammut: la Torre che cattura.
L'Ippopotamo: il Cavaliere che cattura.

Il Boy-Scout

Si sposta a zig-zag, alternando passi da Alfiere, in due direzioni.

I Saltatori che corrono

Sono dei saltatori che eseguono un numero indefinito di salti successivi in una stessa direzione. Tutte le caselle in cui vengono a cadere i salti intermedi devono essere vuote. Ciò che contengono le altre caselle non ha importanza.
Il Cavallo della Notte si uniforma ai salti del Cavallo classico.
Il Cammello Corridore si uniforma ai salti del Cammello.
La Zebra che corre si uniforma ai salti della Zebra.
Ecc... Tutti i saltatori possono essere corridori.

Le Cavallette

I pezzi di tipo Cavalletta procedono in una direzione (talvolta solo contraria, talvolta una qualsiasi) passando per caselle vuote fino a un dato pezzo e vengono collocate sulla casella immediatamente al di là.

La presa o lo scacco si eseguono in generale nella casella dove il pezzo finisce.
L'Alfiere Saltatore si sposta in diagonale fino alla prima casella al di là di un pezzo qualsiasi.
La Torre Saltatrice si sposta ortogonalmente fino alla prima casella al di là di un qualsiasi pezzo.
La Cavalletta (propriamente detta) si sposta come una Dama fino alla prima casella al di là di un pezzo qualsiasi. Vi si posa prendendo eventualmente il pezzo nemico che si trova là.
L'Equisaltatore si sposta in una direzione qualunque, saltando al di sopra di un pezzo qualunque fino a una determinata casella dove il pezzo saltato sia equidistante dalla partenza e dall'arrivo.
La Locusta si sposta come una cavalletta ma salta solo un pezzo avversario che cattura con la stessa mossa. La casella d'arrivo deve essere vuota.
Il Vao si sposta come un Alfiere; per catturare deve saltare un pezzo qualsiasi su una diagonale, così da raggiungere l'avversario in una casella qualsiasi, al di là. (Tutte le caselle del percorso, tranne quelle che contengono il pezzo saltato e il pezzo nemico, devono essere vuote.)
Il Pao si sposta e prende come il Vao, secondo lo spostamento di una Torre.
Il Leo si sposta e prende a volontà come un Vao o un Pao.
Il Canguro si sposta e prende come un Leo, ma al di sopra di due pezzi.
Le Cavallette 2, 3, 4 ecc... saltano come delle Cavallette ma a 2, 3 o 4 caselle o più dal pezzo saltato.

I Pezzi combinati

Si possono combinare pezzi diversi, così da sommare le possibilità di spostamento di due pezzi semplici. In tal modo a ogni mossa, a piacere del giocatore, l'*Amazzone* può spostarsi come una Dama o come un Cavallo. Le combinazioni più note sono:
L'Imperatrice: Torre e Cavallo.
La Principessa: Alfiere e Cavallo.
Il Re in sella: Re e Cavallo.
Il Drago: Pedone e Cavallo.
Il Grifone: Pedone e Alfiere.
Lo Scoiattolo: Alfil, Dabbaba e Cavallo.
Anche altri pezzi possono spostarsi nel modo di un determinato pezzo e prendere nel modo di un altro. Si tratta dei *Franchi tiratori*. Ecc...

I Pezzi aberranti

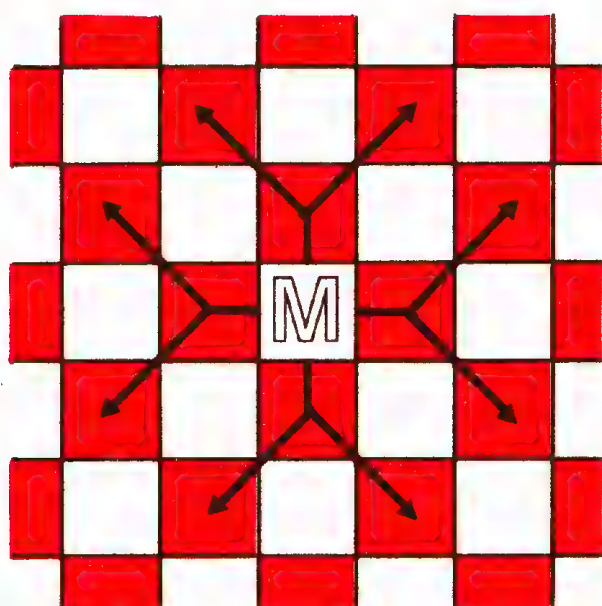
Questa categoria riunisce tutti i pezzi non classificabili e scatenati la cui presenza può solo creare scompiglio su una scacchiera e il cui elenco è ben lontano dall'essere completo.
Il Polipo. Resta immobile per tutta l'azione, pur potendo essere preso dall'avversario. Cattura sulle caselle cui potrebbe accedere in quanto Dama, ma senza prendere il posto dei pezzi presi.
Il Cow-boy. Si sposta sui bordi della scacchiera come una Torre. Quando si trova su un bordo verticale immobilizza sulla propria fila qualsiasi pezzo circondato da 8 caselle vuote. Su un bordo orizzontale, immobilizza allo stesso modo i pezzi della propria colonna.
Il Paralizzatore. Si sposta come una Dama, sboccando d'obbligo in una casella vuota. Immobilizza tutti i pezzi avversari situati sulle 6 caselle che lo circondano.
La Piramide. Si trova e rimane su una stessa casella nel corso di tutta l'azione; non può spostarsi e non può essere presa.
I Neutri. Possono essere tanti quanti sono i pezzi. Ciascuno di essi si sposta e prende come il pezzo che lo definisce ma appartiene contemporaneamente ai due giocatori. Quando giunge il suo turno, il giocatore può decidere di spostare il Neutro, che in tale occasione si muove per lui, fino a una eventuale ripresa del pezzo da parte dell'avversario. Tale ripresa può consistere tanto in uno spostamento quanto nel fatto di dedicare il proprio turno di gioco all'annuncio: « Il Neutro rimane al suo posto ma agisce in mia vece. »
Il Joker. Si sposta e agisce come l'ultimo pezzo avversario giocato.
Il Diplomatico. Si sposta come una Dama, senza poter essere preso né prendere, ma proteggendo dalla presa qualsiasi pezzo alleato sulle 6 caselle che lo circondano.
Il Tiratore. Si sposta come una Dama, ma finisce obbligatoriamente in una casella vuota. Prende allontanandosi: quando si trova in una casella che tocca quella di un pezzo nemico, la cattura allontanandosi di un numero qualsiasi di caselle nella direzione opposta.
Lo Spingitore. È l'opposto del Tiratore, poiché prende un pezzo avversario quando giunge fino a una casella vicina, nella sua direzione. I due pezzi derivano dal gioco del Mulinello.
Il Coordinatore. Si sposta come una Dama, ma è d'obbligo che termini in una casella vuota. Cattura il pezzo avversario che si trova sulla intersezione delle ortogonali passando per tale intersezione e per il suo Re.
Il Pedone Berolina. Si sposta di una casella in diagonale in avanti (even-

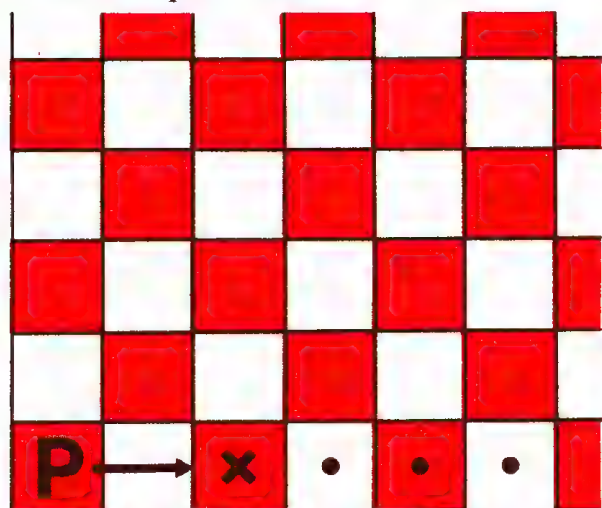
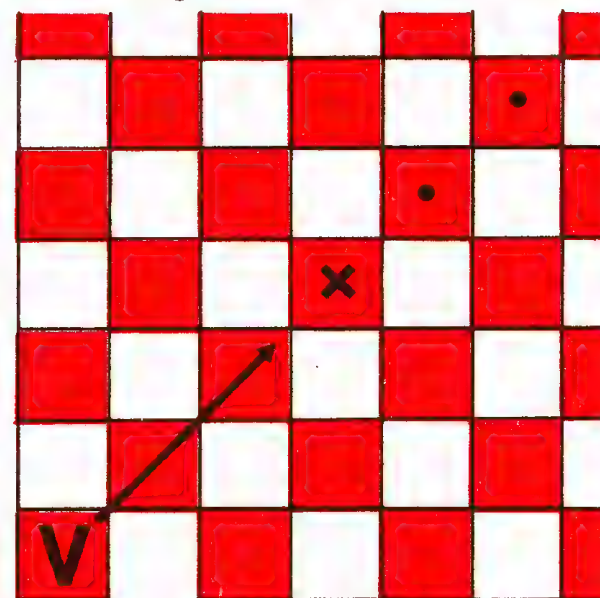
tualmente, la prima volta, di 2 caselle) e prende su una casella verticale verso l'avanti.
Le Regalità. Sono dei Re, possono essere messi in scacco e matto, ma possiedono lo spostamento di un altro pezzo (Torre Reale, Alfiere Reale ecc...).
Il Re Proteo. È un Re che rimane classico fino a quando prende un pezzo avversario, del quale adotta immediatamente lo spostamento.
Il Pezzo Invisibile. A un determinato turno di gioco, il giocatore colloca il pezzo su una casella vuota della scacchiera, gli attribuisce il valore di un pezzo già esistente e gli fa compiere uno spostamento. Se non viene immediatamente catturato da un altro giocatore, il pezzo ridiventa invisibile.
Pezzi Trasparenti. Qualsiasi pezzo può essere reso trasparente, conservando le proprietà di spostamento e di presa. Gli altri pezzi, alleati o avversari, vi passano liberamente attraverso. Un pezzo trasparente può anche essere preso come un pezzo comune.
I Raggi X. Qualsiasi pezzo può avere il potere dei Raggi X conservando il proprio valore. Può attraversare liberamente tutti gli altri pezzi.
Il Tank. Si sposta come un Re. Se sbocca in una casella vuota vi rimane, mentre se sbocca in una casella occupata da un pezzo nemico lo prende. Ma qualora vi sia un pezzo alleato, lo spinge nella casella successiva nella stessa direzione. Il pezzo avversario agisce subito, a sua volta, come un Tank spingendo eventualmente un pezzo alleato, prendendo un pezzo avversario oppure occupando una casella vuota ecc...
Lo Zero. Può essere preso, ma è incapace di spostarsi e di prendere. Quando giunge il suo turno di gioco, il suo possessore può decidere di sollevarlo leggermente e di collocarlo ancora sulla sua casella. Lo Zero ha l'enorme vantaggio di potersi conservare una posizione senza muovere alcun pezzo.
Eccetera...

Gli scacchi Akenhead

GIOCATORI 2.
MATERIALE La scacchiera di 64 caselle e i 32 pezzi neri e bianchi soliti.
SCOPO L'obiettivo di questi Scacchi consiste nel rinnovare il gioco sostituendo gli spostamenti classici dei pezzi con spostamenti sistematicamente di fantasia.

Posizione di partenza.

PEZZI E SPOSTAMENTI Ogni giocatore possiede 16 pezzi di fantasia (a parte il Re) i cui spostamenti sono stati descritti da p. 236 a p. 241.
Due Pao sostituiscono le Torri.
Due Mao sostituiscono i Cavalli.
Due Vao sostituiscono gli Alfieri.
Un Leo sostituisce la Dama.
Otto Pedoni Berolina rimpiazzano i Pedoni comuni.
I nuovi pezzi hanno sufficienti punti in comune con i pezzi classici corrispondenti, perché il passaggio sia facile.
AZIONE Tutte le regole del gioco classico vengono automaticamente adottate.

Il Mao si sposta attraverso caselle vuote.

Il Pedone Berolina effettua una presa in avanti e procede in diagonale.

Il Pao, dopo aver saltato il pezzo X, prende in qualunque casella al di là. Se non prende nulla, deve restare al di qua di X.

Il Vao salta come il pezzo X per effettuare la presa al di là. Se non prende nulla si ferma prima.

Gli scacchi insoliti

Ecco una collezione di varianti. Ciascuna rispetta l'insieme del gioco degli Scacchi classico, modificando tuttavia alcuni dettagli, piccoli ma essenziali, il che basta a scompigliare il gioco.

Gli Scacchi Marsigliesi

Ogni giocatore, quando giunge il suo turno, esegue due mosse anziché una sola. In tal modo può spostare due volte uno stesso pezzo, oppure due pezzi una sola volta effettuando, se lo desidera, una o due prese.
Bisogna adattare numerose regole del gioco classico.
Dato che un Re non può rimanere in scacco, se un giocatore mette il Re avversario in scacco alla prima mossa, deve rinunciare alla seconda. In compenso, un giocatore messo in scacco deve liberare il proprio Re alla prima mossa.
La presa di passata rimane, ma dipende dalle circostanze.
Se il Pedone è stato spostato di 2 caselle:

- alla prima mossa e di un'altra casella alla seconda, la presa di passata non è più possibile;
- alla prima mossa, un altro pezzo essendo stato spostato alla seconda, l'avversario può prenderlo di passata, a condizione che ciò avvenga nel compiere la prima mossa;
- alla seconda mossa, l'avversario può prenderlo, subito.
  Un giocatore può fare matto e rinunciare al secondo spostamento.

Gli Scacchi Scozzesi

Il numero di spostamenti di ogni giocatore aumenta a ogni turno di gioco:

- i Bianchi danno inizio all'azione effettuando una mossa;
- i Neri rispondono con due mosse;
- i Neri effettuano tre mosse;
- i Bianchi effettuano quattro mosse, ecc...

Come negli Scacchi Marsigliesi, il giocatore che dà scacco al Re rinuncia alle mosse che gli restano eventualmente da effettuare e il Re deve liberarsi alla prima mossa.

Gli Scacchi a due mosse opposte

Il primo giocatore esegue una mossa con i Bianchi. In seguito ogni giocatore, a ogni turno di gioco, compie due mosse: la prima con i Neri, la seconda con i Bianchi.
Vince colui che fa per primo un matto, con i Neri o con i Bianchi.

Gli Scacchi rotatori

Ogni volta che i Neri hanno giocato 10 volte, la scacchiera effettua un mezzo giro. Il giocatore Bianco riceve i pezzi dei giocatori Neri e viceversa. Il giocatore che aveva i Neri gioca di nuovo subito, poiché riceve i Bianchi. Vince colui che fa matto con i pezzi che ha in quel momento.

Gli Scacchi rinforzati

Ogni pezzo preso viene immediatamente rimpiazzato, a beneficio del giocatore che prende, su una casella vuota. Questa casella può essere una qualunque, con 2 limitazioni:
1° un Alfiere deve ritornare su una casella del proprio colore;
2° un pedone non deve ritornare su una casella dell'ultima fila del suo nuovo giocatore, dove avrebbe una promozione immediata.
I giocatori dovranno trovare un modo per identificare i pezzi che appartengono loro, indipendentemente dal colore.

Gli Scacchi che ritornano

Ogni pezzo preso viene restituito al suo possessore che lo colloca di nuovo immediatamente, prima di giocare il proprio turno, su una casella vuota. La casella dove il pezzo ritorna può essere una qualunque, con 3 limitazioni:
1° un pezzo preso non può andare su una casella che gli consenta di prendere a sua volta, immediatamente, il pezzo che l'ha aggredito;

2° un Alfiere ritorna su una casella del suo colore;
3° un Pedone non può ritornare su una casella della prima, né dell'ultima fila del suo giocatore.

I Pezzi fantasma

Ciascun pezzo preso riappare sulla casella dove è stato preso non appena tale casella rimane vuota. Dopo questa riapparizione, il pezzo fantasma può spostarsi e prendere come prima ma non può essere preso. I pezzi fantasma non possono prendersi tra di loro.
In pratica, è meglio utilizzare due insiemi di pezzi di dimensioni diverse; i piccoli saranno i pezzi « viventi », quelli grandi saranno i « fantasmi ». Se diversi fantasmi attendono il proprio ritorno, sarà opportuno inserire dei biglietti con il loro nome sotto i pezzi che ne ricoprono le caselle.
Infatti, se un pezzo che ha appena effettuato una presa viene preso a sua volta ecc... diversi fantasmi possono essere in attesa di riapparire, nell'ordine, su una stessa casella, ogni qualvolta tale casella sarà libera.

Gli Scacchi suicidio

In qualsiasi momento un giocatore può dedicare il proprio turno di gioco a togliere definitivamente uno dei suoi pezzi dal gioco stesso.

Gli Scacchi assorbenti

Nel prendere un pezzo avversario, un pezzo aggiunge alle proprie possibilità di spostamento quelle del pezzo preso. (In tal modo, prendendo una Torre, un Alfiere diventa una Dama.)

Gli Scacchi combinati

In partenza i movimenti della Dama sono limitati a quelli del Re. In seguito ogni giocatore può, se lo desidera, spostare un suo pezzo sulla casella di un altro pezzo che gli appartiene. La coppia procederà ormai insieme, sommando le possibilità di spostamento dei 2 pezzi. In tal modo, una Torre e un Alfiere, dopo essersi uniti, si comportano in coppia come una Dama. Il Re e

i pedoni non partecipano a queste combinazioni.
A una coppia può aggiungersi un terzo pezzo, ma una combinazione può implicare solo 3 pezzi.
Una combinazione vale uno spostamento.
In seguito uno spostamento può separare un pezzo da una combinazione eventualmente per isolarla o creare altre combinazioni; tuttavia un pezzo non può separarsi per prendere un altro pezzo avversario; la presa deve essere collettiva. Allo stesso modo, una combinazione viene presa in blocco.

Gli Scacchi spazzaneve

Una Torre, un Alfiere o una Dama possono percorrere tutte le caselle delle loro linee di spostamento, prendendo tutti i pezzi avversari che vi si trovano. Un tale pezzo può essere fermato solo da un pezzo alleato o dal bordo della scacchiera. Il giocatore può, evidentemente, fermarlo prima, se lo desidera.

Gli Scacchi al bersaglio

Un pezzo preso viene tolto dal gioco senza che il suo aggressore prenda il suo posto. La mossa consiste unicamente nel togliere il pezzo preso.

Gli Scacchi di piazzamento

All'inizio della partita, la scacchiera è vuota e i giocatori posano via via i pezzi sulle caselle della loro prima e della loro seconda fila.
Se nel corso di questo « piazzamento » un Re viene messo in scacco deve liberarsi, sia spostandosi, sia collocando un pezzo o un Pedone sulla seconda fila. Non vi è più Arroccamento, né alcun privilegio per i Pedoni, che avanzano solo di una mossa alla partenza. Un giocatore può collocare i suoi 2 Alfieri sullo stesso colore.
In seguito, i pezzi si spostano e vengono applicate le regole classiche.

Gli Scacchi statici

In partenza, la scacchiera è vuota. Ogni giocatore a turno colloca su una casella vuota un suo pezzo, che non verrà più spostato. I Pedoni non

possono essere messi né sulla prima né sull'ultima fila. Ogni giocatore pone i propri Alfieri su colori diversi. È vietato collocare un pezzo che minaccia un pezzo avversario già piazzato o che ne è minacciato.
Il primo giocatore bloccato perde la partita.

Gli Scacchi con un solo scacco

Vince colui che per primo mette in scacco il Re avversario.
Per evitare il vantaggio dei Bianchi, che possono vincere a colpo sicuro attaccando con il Cavaliere della Dama, o i Neri iniziano con i loro 8 Pedoni sulla loro terza fila, oppure si impone che il pezzo che dà scacco non sia in presa.

Gli Scacchi senza scacco

È vietato dare scacco a un Re a meno che non sia contemporaneamente scacco matto. (Questa modifica ha lo strano effetto di conferire al Re un ruolo più attivo.)

Gli Scacchi « chi perde vince »

Un giocatore vince non appena il suo Re è in scacco matto.
A ogni turno di gioco ogni giocatore è costretto a effettuare una presa, quando ve ne sia la possibilità. Se le prese possibili sono diverse, può scegliere.

Gli Scacchi senza presa

È vietato prendere un pezzo avversario tranne per dare contemporaneamente scacco e matto.

Gli Scacchi « vigilati »

Un pezzo non può essere preso se è « vigilato », cioè se un pezzo alleato protegge la sua casella, essendo nella possibilità di prendere subito l'avversario. (Ciò esclude i pezzi che servono da schermo a un possibile scacco del loro Re.)

Gli Scacchi invisibili o Kriegspiel

I due giocatori giocano su una scacchiera, senza vedere la scacchiera dell'altro, nascosta da un paravento. Essi comunicano tra di loro soltanto tramite un arbitro, il quale ha una terza scacchiera, può osservare le mosse dei due giocatori e riprodurne gli spostamenti sulla propria scacchiera.
Ogni giocatore, a turno, effettua uno spostamento. Se l'arbitro dice:

- « possibile », lo spostamento viene mantenuto;
- « impossibile », il giocatore esegue spostamenti diversi fino a quando un possibile spostamento venga accettato.

L'arbitro indica anche:

- se vi è una presa, ma non il pezzo preso (egli toglie silenziosamente dal gioco il pezzo preso);
- se vi è scacco e in quale direzione.

L'aritmomachia

GIOCATORI 2.
MATERIALE Una scacchiera di 8 × 16 che può essere fatta con 2 scacchiere normali giustapposte. 57 pezzi, neri da una faccia e bianchi dall'altra, che possono essere eseguiti in cartone.
SCOPO Manovrare i propri pezzi come un esercito, secondo regole geometriche e aritmetiche, per sconfiggere l'esercito avversario.
PEZZI E SPOSTAMENTI I Bianchi possiedono 23 pezzi:

- Otto Cerchi che portano i numeri: 2, 4, 4, 6, 8, 16, 36, 64;
- Otto Triangoli, che portano i numeri: 6, 9, 20, 25, 42, 49, 72, 81;
- Sette Quadrati, che portano i numeri: 15, 25, 45, 81, 153, 169, 289;
- Una Piramide, composta di un insieme di 6 pezzi sovrapposti:
  un Cerchio « 1 »
  un Cerchio « 4 »
  un Triangolo « 9 »
  un Triangolo « 16 »
  un Quadrato « 25 »
  un Quadrato « 36 ».

I Neri possiedono 23 pezzi:

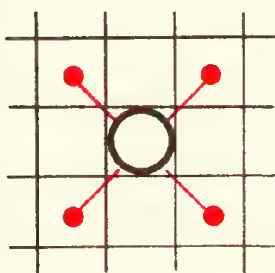
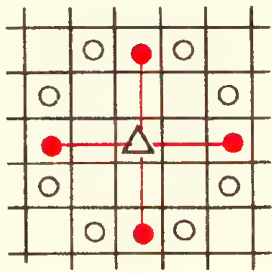
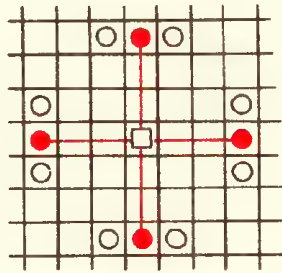
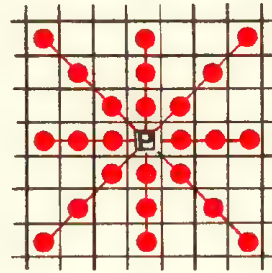
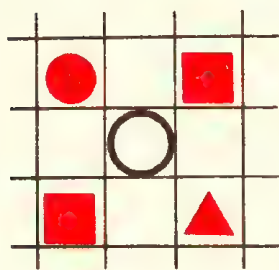
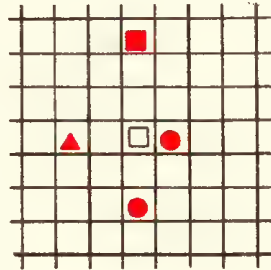
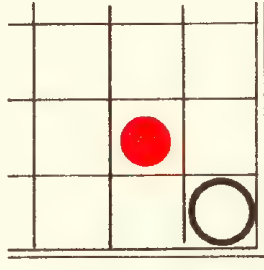
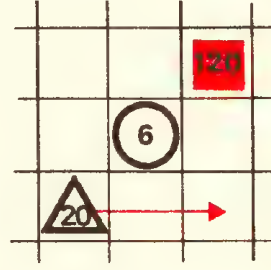
- Otto Cerchi, che portano i numeri: 3, 5, 7, 9, 9, 25, 49, 81;
- Otto Triangoli, che portano i numeri: 28, 49, 66, 120, 121, 225, 361;
- Una Piramide, composta di 5 pezzi sovrapposti:
  un Cerchio « 16 »
  un Triangolo « 25 »
  un Triangolo « 36 »
  un Quadrato « 35 »
  un Quadrato « 64 ».

Gli spostamenti dei diversi pezzi sono:
Un Cerchio si sposta di una casella in una qualsiasi delle 4 direzioni diagonali;
Un Triangolo può: *scivolare* di 2 caselle, orizzontalmente o verticalmente attraverso una casella vuota, oppure *saltare*, come un Cavallo degli Scacchi, verso una casella situata all'opposto di un rettangolo di 2 × 3, quale che sia il contenuto delle caselle intermedie.

Un Quadrato può: *scivolare* di 3 caselle, orizzontalmente o verticalmente, attraverso caselle vuote, oppure *saltare* come un Cammello (cfr. p. 236) su una casella situata all'opposto di un rettangolo di 2 × 4, quale che sia il contenuto delle caselle intermedie.
Una Piramide può soltanto *scivolare*, a scelta del giocatore, di 1, 2, o 3 caselle in una qualsiasi delle 8 direzioni ortogonali o diagonali.
Non appena perde uno dei suoi pezzi, la Piramide abbandona queste possibilità di spostamento: può soltanto scivolare, se il giocatore vuole, secondo lo spostamento di uno qualsiasi dei componenti che rimangono.
AZIONE La figura mostra la posizione iniziale. Ogni giocatore a turno, a cominciare dai Bianchi, sposta un suo pezzo verso una casella vuota.
Un giocatore può catturare i pezzi avversari con due metodi a scelta: il blocco e l'aritmetica.
Catturare un pezzo avversario con il metodo del blocco consiste nell'occupare l'ultima casella in cui il pezzo potrebbe portarsi *scivolando*, o l'accesso a tale casella. Per esempio, un Cerchio viene preso bloccando le 4 caselle delle sue diagonali. Un Cerchio può essere bloccato anche da 4 pezzi in vari modi, sulle sue estremità o sull'accesso.
Il modo di bloccare una Piramide dipende dalla sua costituzione al momento del blocco.
Il blocco può essere dovuto in parte al bordo del campo, il che può permettere di prendere un Cerchio con un solo pezzo.
Tuttavia il blocco dipende interamente dall'aggressore. Se una delle caselle o delle vie di accesso per la salvezza sono occupate da pezzi alleati, il pezzo minacciato non è veramente bloccato.
Così, solo lo scivolamento interviene nel blocco. L'aggressore deve ottenerlo scivolando. Inoltre un pezzo (Triangolo o Quadrato) non può ricorrere al salto per liberarsi da un blocco. Invece, se un pezzo tenta di raggiungere, saltando, una casella in cui è bloccato, viene immediatamente catturato.
La presa di un pezzo ricorrendo all'aritmetica si verifica quando due pezzi avversari sono in condizione di occupare la sua casella per mezzo di slittamenti normali. Il loro possessore ha appena giocato facendo scivolare il secondo in posizione e il numero del pezzo minacciato è la somma, o la differenza, o il prodotto, o il quoziente dei numeri dei 2 pezzi che lo aggrediscono.
Un caso limite di presa con l'aritmetica è la presa per pareggio. Un solo pezzo prende un pezzo avversario che porta lo stesso numero, ma eventualmente di forma diversa, quando si mette in condizione di occupare la sua casella per slittamento.
Tanto con il blocco quanto con l'aritmetica, la presa si conclude allo stesso

modo: il soccombente esce dal campo per essere rimpiazzato nella propria casella dall'aggressore, o da uno degli aggressori, a scelta del giocatore se (i pezzi aggressori) sono più di uno. In seguito tocca all'aggredito giocare.
Un solo spostamento provoca talvolta prese multiple, al punto che gli aggressori sono spesso troppo poco numerosi per prendere i posti di tutte le loro vittime.
Una Piramide può partecipare a prese di pezzi avversari solo intervenendo nella sua totalità, sia con la sua presenza, per i blocchi, sia con la somma dei suoi componenti per l'aritmetica. I componenti non possono né lasciarla, né prendere da soli. Invece la Piramide è vulnerabile sotto entrambi gli aspetti. Può essere presa tutta insieme per mezzo di blocco o con l'aritmetica della

Situazione iniziale.

somma, e ciascuno dei suoi componenti può essere preso isolatamente con il metodo dell'aritmetica.
Scopo del gioco è distruggere la piramide avversaria. Il primo giocatore che riesce a prendere tutte le componenti della piramide avversaria è il vincitore.
Queste regole rappresentano una media tra le molteplici varianti messe in pratica dal medioevo in poi. La maggior parte di esse hanno l'effetto di complicare il gioco e di rendere la partita più lunga; meritano quindi di essere segnalate, così da poterle mettere in pratica.
Ogni pezzo può essere nero da una parte e bianco sull'altra per poter essere capovolto e inserito tra i pezzi del giocatore che lo prende. Quando giunge il suo turno di gioco egli lo colloca, quando vuole, su una casella vuota qualunque.
La presa aritmetica può estendersi ad altre operazioni. Per esempio, con la media aritmetica, 4 e 6 prendono 5.
La partita può continuare anche dopo avere preso la Piramide, e il suo scopo diventa allora la realizzazione di un « trionfo » alla romana. Per esempio, il vincitore deve collocare agli angoli di un quadrato quattro pezzi i cui numeri siano in progressione aritmetica o geometrica.

Spostamenti di un Cerchio.

Slittamenti e salti di un Triangolo.

Slittamenti e salti di un Quadrato.

Slittamento di una Piramide.

Blocco di un Cerchio.

Blocco di un Quadrato.

Blocco di un Cerchio in un angolo.

Presa aritmetica di un Quadrato.

Bibliografia

Abbott Robert, *Abbott's New Card Games*, Funk and Wagnalls, New York, 1963, 1968.
Alleau René, *Dictionnaire des Jeux*, Tchou, 1964.
Armanino Dominic C., *Dominoes*, David McKay, N.Y., 1959.
Arnold Peter, *The Illustrated Book of Table Games*, Hamlyn, Londra, 1975.
Beart Charles, *Jeux et Jouets de l'Ouest Africain*, Ifan-Dakar, 1955.
Becq de Fouquières L., *Les jeux des Anciens*, Didier, Parigi, 1873.
Bell R.C., *Board and Table Games I & II*, Oxford University Press, 1960.
Bell R.C., *Discovering old Board Games*, Shire Publications, Aylesbury, 1973.
Berloquin Pierre, *Le Livre des Jeux*, Stock, 1970.
Berndt Fredrick, *The Domino Book*, Bantam, Nelson, N.Y., 1974.
Birt David & Nichol Jon, *Games and Simulation in History*, Longman, Inghilterra, 1975.
Boyer Joseph, *Les Jeux d'Échecs non Orthodoxes*, Parigi, 1951.
Boyer Joseph, *Nouveaux Jeux d'Échecs non Orthodoxes*, Parigi, 1954.
Boyer Joseph & Parton Vern R., *Les Jeux de Dames non Orthodoxes et Autres Jeux à Pions*, Parigi, 1956.
Cantalupo R., *Les Dames*, Le Triboulet, Monaco, 1951.
Cassell's Book of Indoor Amusements Card Games and Fireside Fun, Londra, 1881.
Chauvicourt J. & S., *Le Fanorona Jeu National Malgache*, Tananarive, 1972.
Dawson T.R., *Five Classics of Fairy Chess*, 1935-1947, indi Dover, N.Y., 1973.
Diagram Group, *The Way to Play*, Paddington, N.Y., Londra, 1975.
Dickins Anthony, *A Guide to Fairy Chess*, The Q Press, Inghilterra, 1967.
Falkener Edward, *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*, 1892, indi Dover, 1961, N.Y.
Frey Skip, *Complete Book of Dice Games*, Hart, N.Y., 1975.
Games and Puzzles, *Mensuel depuis 1972*, P.O. Box 4, Londra N64DF.
Girault Roger J., *Traité du Jeu de Go*, L'Impensé Radical, 1970.
Kanai Shozo & Farrel Margaret, *Mah Jong For Beginners*, Tuttle, U.S.A., Giappone, 1952.
L.J., *Le Jeu de Trictrac rendu Facile*, Ledoyen, 1852.
Lasker Edward, *Go and Go-Moku*, 1934, indi Dover, N.Y., 1960.
Laun, *Le Domino et ses Patiences*, Watilliaux, S.D.
Laurent Claude-Marcel, *Tous les Jeux de Dés*, Bornemann, 1967.
Legget Trevor, *Shogi*, Tuttle, U.S.A., Giappone, 1966.
Lesire Léon, *Le Secret des Dés à Jouer Devoilé*, Bruxelles, 1933.

Lucas Edouard, *Récréations Mathématiques*, 1894, indi Blanchard, 1960.
Lusson Pierre, Perec Georges, Roubaud Jacques, *Petit Traité invitant de l'Art subtil du Go*, Bourgeois, 1969.
Moulidars T. De, *Jeux et Divertissements*, Parigi, s.d.
Murray H.J.R., *A History of Board-Games Other Than Chess*, Oxford University Press, 1952.
Obolensky principe Alexis & James Ted, *Backgammon*, W.H. Allen, Londra, N.Y., 1971.
Odier M. & Roussel Y., *Surprenants Triangles*, Cedic, 1976.
Padovano S., *Petit Traité du Jeu de Go*, L'Impensé Radical, 1971.
Pritchard David, *Modern Board Games*, Games & Puzzles, 1975.
Sackson Sid, *A Gamut of Games*, Random House, N.Y. 1969.
Silverman David L., *Your Move*, Mac Graw-Hill, N.Y., 1971.
Solomon Eric, *Games With Pencil and Paper*, Nelson, Londra, 1973.
Tsai-Pieh-Seng, *Le Mah-Jongg en Chine*, Serra, Roma, 1924.
Walker Jay & Lehman Jeff, *1000 Ways to Win Monopoly Games*, Dell, N.Y., 1975.
Whitehouse F.R.B., *Table Games of Georgian and Victorian Days*, Priory, Inghilterra, 1051.
Whithey Eleanor Noss, *A mahjong Handbook*, Tuttle, U.S.A., Giappone, 1964.

Per il lettore italiano

A completamento dell'elenco bibliografico fornito dall'autore, con testi in lingua francese e inglese, segnaliamo alcune opere in edizione italiana, limitandoci ai repertori più ampi e alle pubblicazioni più recenti:

Anitori Federico, *500 nuovi giochi di matematica*, Armando, 1971.
Berloquin Pierre, *Misurate la vostra intelligenza*, Mondadori, 1972; *La vacanza enigmistica*, Mondadori, 1974.
Clidière Martine, *Il manuale dei giochi*, Garzanti, 1972.
Dossena Giampaolo e Rinaldi Raffaele, *A che gioco si gioca?*, L'Editoriale de l'Espresso, 1978.
Gardner Martin, *Enigmi e giochi matematici*, Sansoni, 1975.
Gelli Jacopo, *Come posso divertirmi e divertire gli altri*, Hoepli, 1974.
Giochi da tutto il mondo, Fabbri, 1976.
Masini Sergio, *Le guerre di carta. Premessa ai giochi di simulazione*, Guida, 1979.

Indice alfabetico
(*in corsivo le origini del gioco o il suo inventore*)

Indice generale

Un viaggio di scoperta nel mondo affascinante dei giochi da tavola: da giocare in coppia o in piccoli gruppi di familiari e di amici, per trascorrere in modo piacevole e stimolante le ore del tempo libero. Lo sviluppo di ogni singolo gioco si affida quasi sempre — contrariamente a ciò che avviene nei giochi di carte, qui non contemplati — all'abilità, alla logica, all'intuito, alla prontezza di riflessi dei partecipanti. Sicché, oltre allo svago, c'è il costante stimolo delle facoltà ludiche dell'intelligenza.
I giochi presentati da Berloquin, dai più semplici ai più sottilmente complicati, spaziano da quelli classici — la dama, gli scacchi, il domino, ma anche l'antico « go-moku » giapponese, in tutte le loro variazioni — fino ai giochi nuovi e nuovissimi o poco conosciuti, come lo Zero e croci, i Forti, la Rosetta. E qui l'estro dell'inventore ha trasformato in elementi di gioco pezzi di carta, fiammiferi, matite, frecce, pedine. Non mancano neppure i rompicapi, sofisticati nell'enunciato, brillanti nella soluzione, elaborati per puro divertimento dai più eminenti matematici del nostro tempo (non è un segreto che una sezione della biblioteca privata di Albert Einstein era dedicata ai giochi e agli indovinelli matematici).

L. 6500

6132

Copertina di
Fulvio Bianconi

92422